HYPERWEAPON2009
宇宙戦艦と宇宙空母
1800円
(本体価格 1714円＋税)
新作劇場映画「宇宙戦艦ヤマト復活篇」より 設定画稿を網羅。
新宇宙空母ギャラクティカより設定画稿を紹介
他
宇宙戦艦と宇宙空母
ハイパーウエポン
モデルアート艦船模型スペシャル別冊
西暦弐千弐百弐拾年版
一〇〇九
宇宙戦艦ヤマト 復活篇
12月12日,全国東宝系劇場にて公開
© 2009 ヤマトスタジオ / 「宇宙戦艦ヤマト復活篇」製作委員会

YAMATOBRIDGE 1993

1993 CONCEPTWORK

By M.Ookura and M.Kobayashi

CONCEPT 1993

DEEP SEARCH FORCE-UNIT

TEMPORALY AUTO SECTOR0017-5

EARTH FEDERATION YAMATO BRAVE STUDY COLOR COMBINATION PLANS

YAMATO2520、十長くて重厚に傾いた設定。ブルーノア設定もこうした平の一様日頃重物用には設定は無く（2カットのみ小外観図）

2003 A SIGN GRAND ODYSSAY ICE

YAMATO NIRTH

復活篇

単純そうに見えて、簡単では無い、"大きな船"でした。

最初は復活篇ヤマトだったシド・ミード版 NEW YAMATO

1988 CROSS ROAD YAMATO2520

YAMATO 2009 ヤマトスタジオ / 宇宙戦艦ヤマト復活篇 | 設計図集

YAMATO ON GUARD 宇宙戦艦ヤマト復活篇

2009年12月12日公開

# PRODUCTION DESIGN2008

## 2008年のデザインワーク… YAMATO

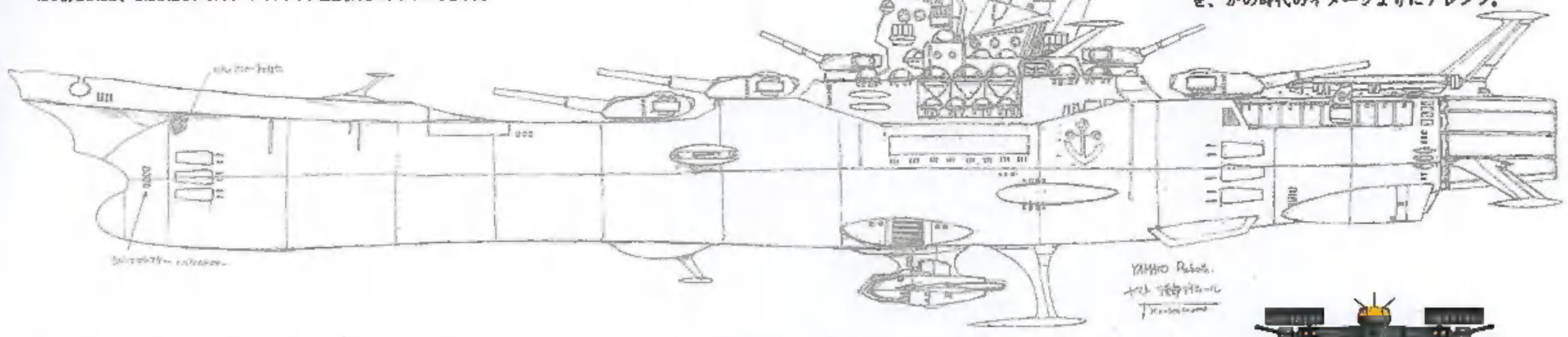
# OUTLINE

## of new YAMATO2220

プロダクションデザイン作業の初期から、兎に角ヤマトのモデリングを開始しないと作業が間に合わないのは明白でした。そこで、オムニバス・ジャパンには当時発売していた大型のプラモデルを参考にシェイプをつくり出して頂きつつ、本作に相応しいヤマトの詳細外型設定や、アウトラインを創造して行く方法を採りました。

大倉モデル(上の彩色線画)と、模型形状から立ち上げたシェイプをトレスしつつ設定を書き込んだ線画(下の線画)
大倉モデルも、詳細設定としては下の線画に準じているが、艦橋部分をより小さく、全体もスマートな側面シルエットを持つモデルとなっている。特に前部主砲から艦首にかけては、オリジナルである戦艦大和の形状を、より強く押し出した物となっている。そして、全面からのパースペクティブで[illegible]、ボリューム、1作目オープニングのイメージを大倉なりの見地から解釈したシェイプであり、偶然にも庵野秀明がプライベートで作成させ、DVDの付録になった模型とも符合するイメージ。同じ物を見て、同じように感じれば、すなわち認識は同一化して当たり前なのだが、なにか嬉しい2人の「ヤマトファン監督」同志のシンクロでもある。

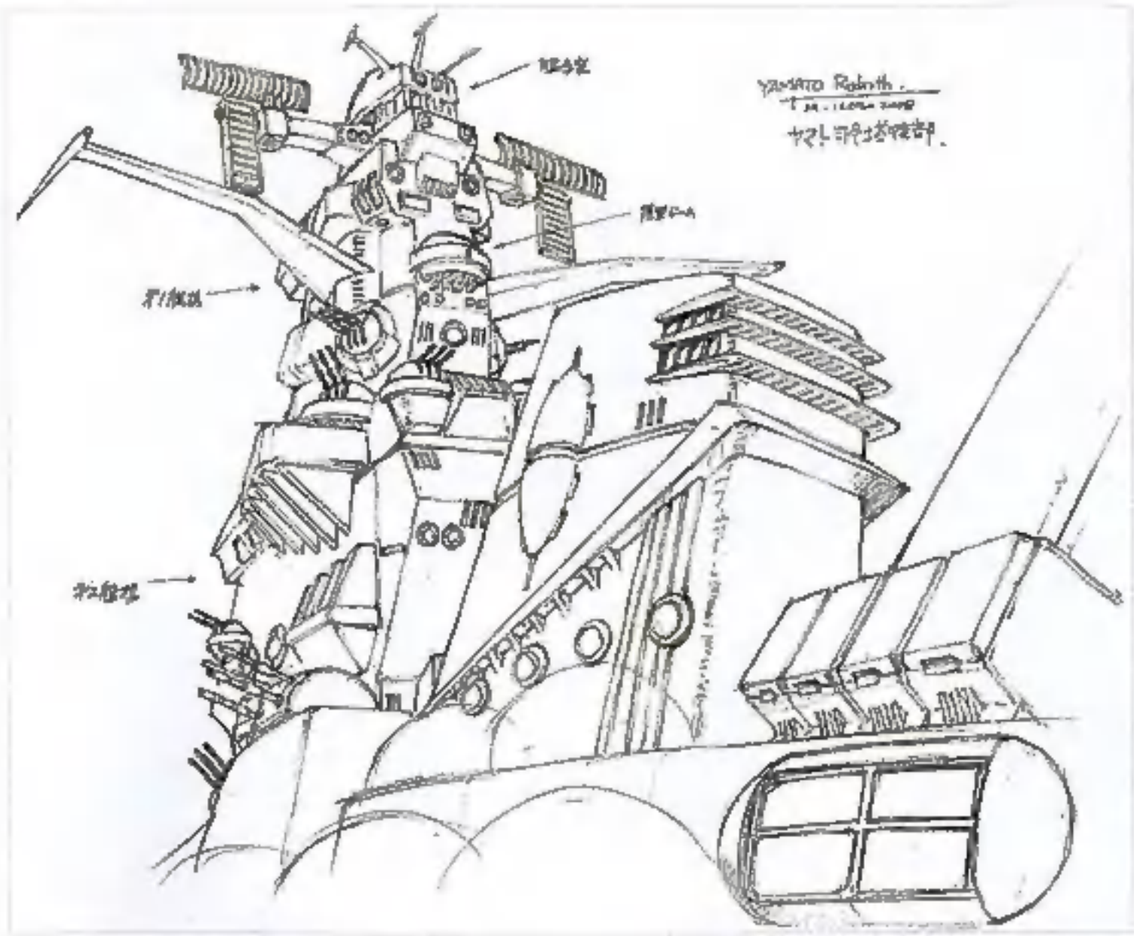
そうすれば、基本形の初期モデルが出来上がって来る以前の、設定画と3Dの擦り合わせに要する時間を節約出来ますし、なにより、模型と云う現物が存在する訳ですからすぐに着手出来る訳です。さて、模型に基づいたシェイプで出来上がって来た3Dデータによる側面形状に合わせて書き上げた外部詳細が下の線画。ゲーム用に作られた設定を、かの時代のイメージよりにアレンジ。

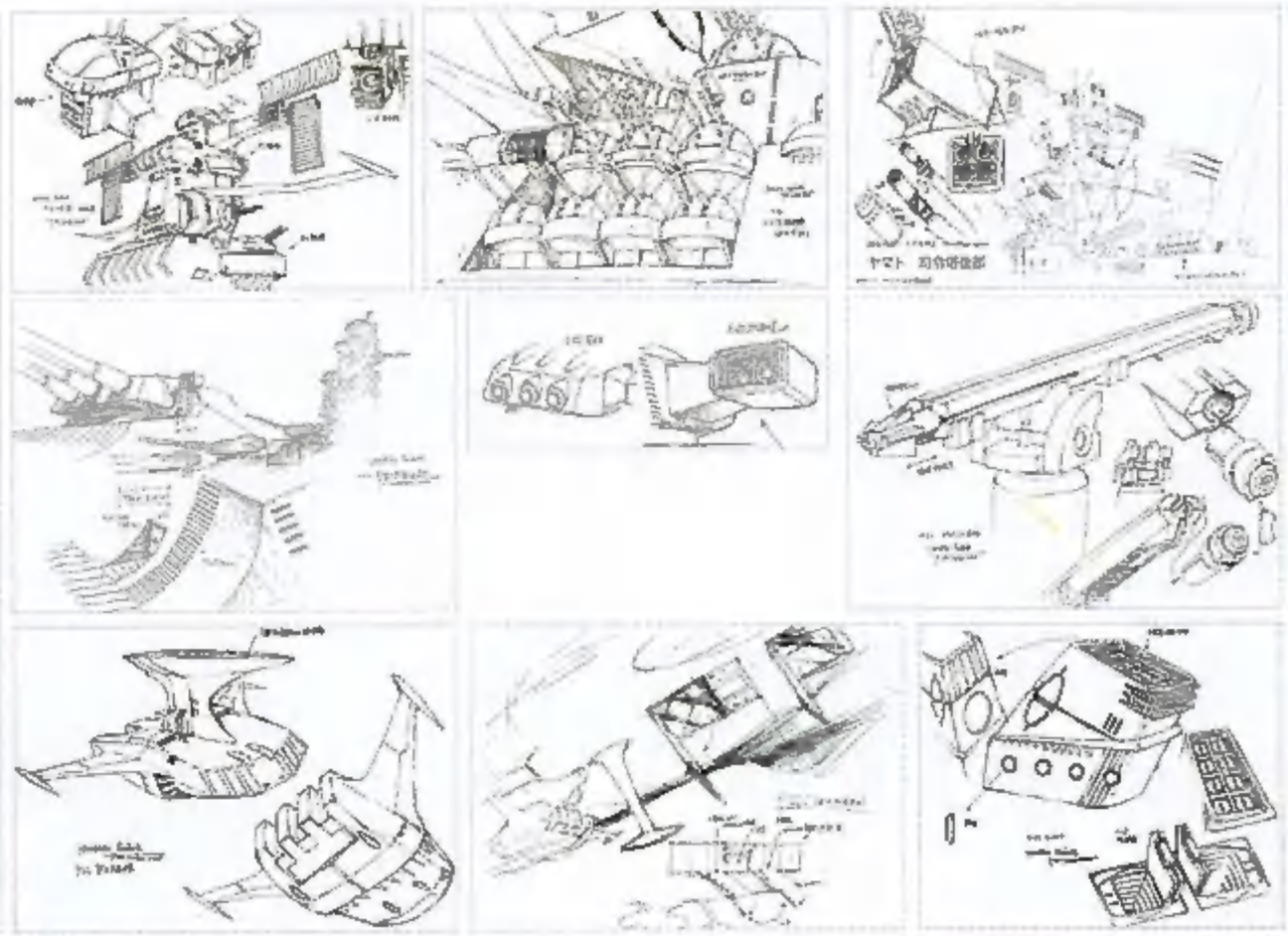


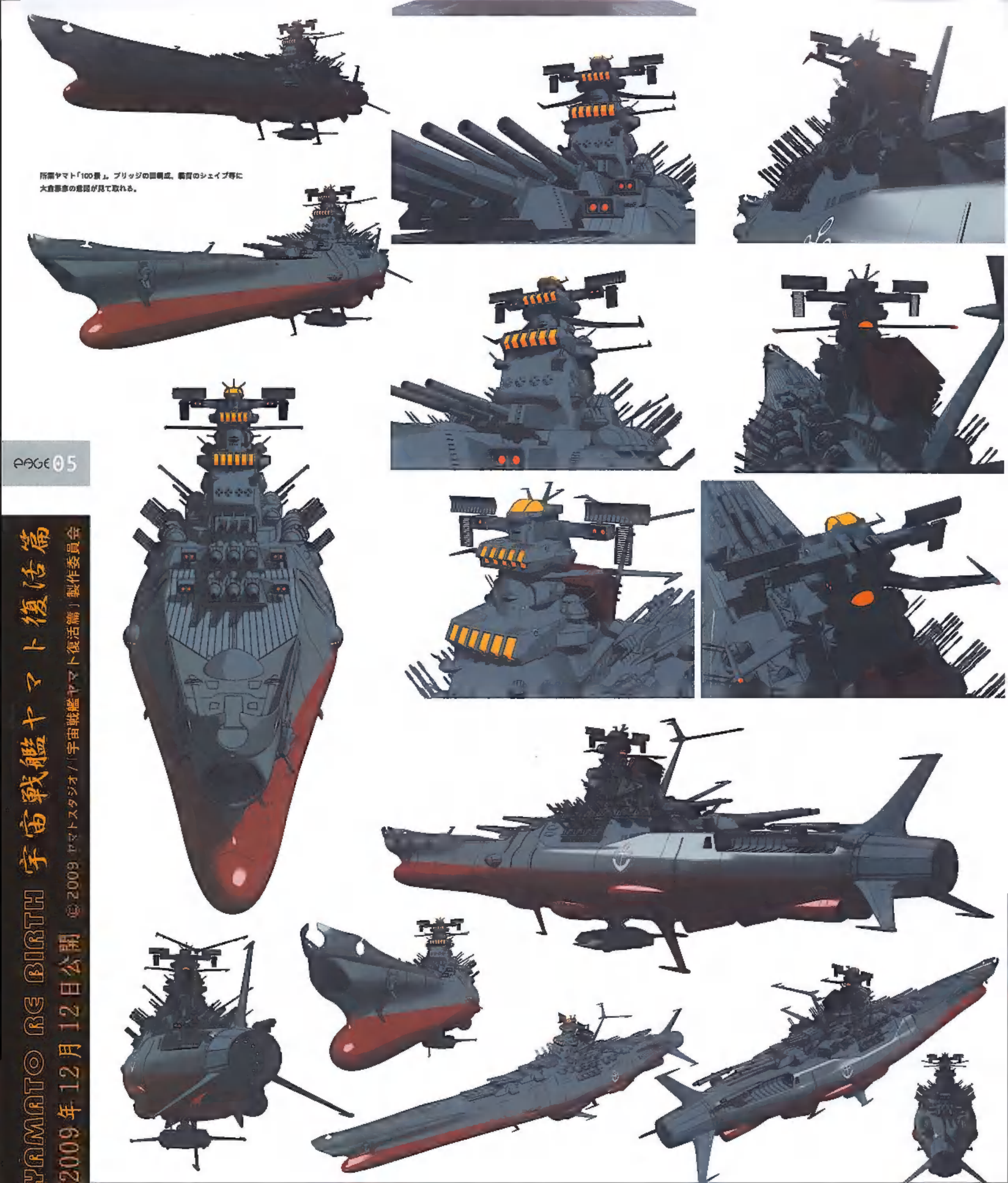
さて、此の段階で既に3Dカメラでヤマトの動きや、カメラが寄って行った時の画角の変化(歪み)や、巨大感がデルかどうかの検証に入ります。すると案の定、セルで表現された大きさの表現は、あくまでも人の手に拠るイメージ創造の結果ですので、形状として決めごとを作ってしまうと、都合の良い巨大感の表現、動きにはなってくれません。そこで1993年ではデザインの作業をし、今では「戦闘妖精雪風」の3Dアニメーション作品の監督として、3DCGとアニメのマッチング、そしてヤマトファンでありながらも監督としての客観出来る目を持った大倉雅彦に、より巨大で、1作目のイメージを持ったヤマトのシェイプを模索してもらう事にしました。
数カ月の後、オムニバスで監修作業を続けていた大倉雅彦から上がって来た、所謂「大倉モデル」は、それ以前の模型ベースの3Dと比較検討を経て、本作の形状として監督から承認を頂きました。

ボリュームのある前部型。真円に近かった旧来の物と比べて、内部容積が大きいのは、[illegible]！機でも多くしたいこちらとしてもありがたい話でもありました。

[illegible]。詳細と云っても、いたずらに今風の細部を表現せず、出来るだけあの時代の必然を再構築すべく描き起こしたもの。







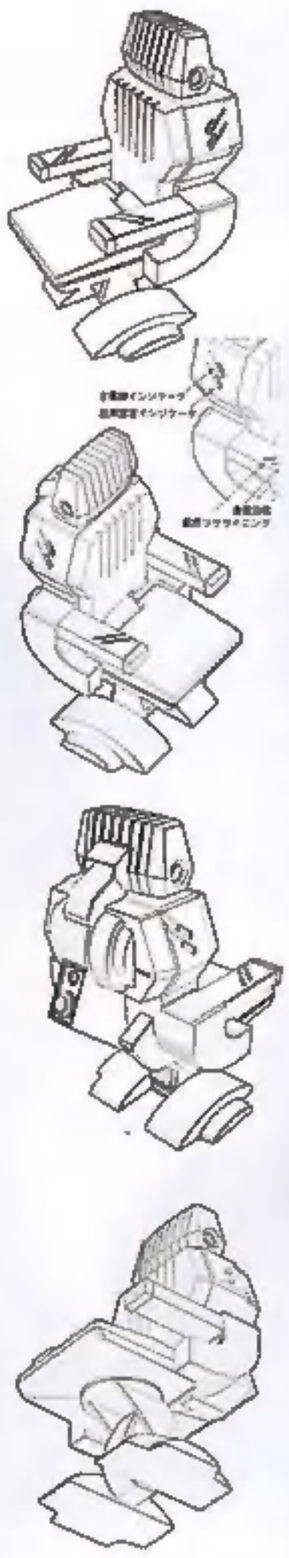
所謂ヤマト「100景」。ブリッジの構成、艦首のシェイプ等に
大倉雄彦の意図が見て取れる。

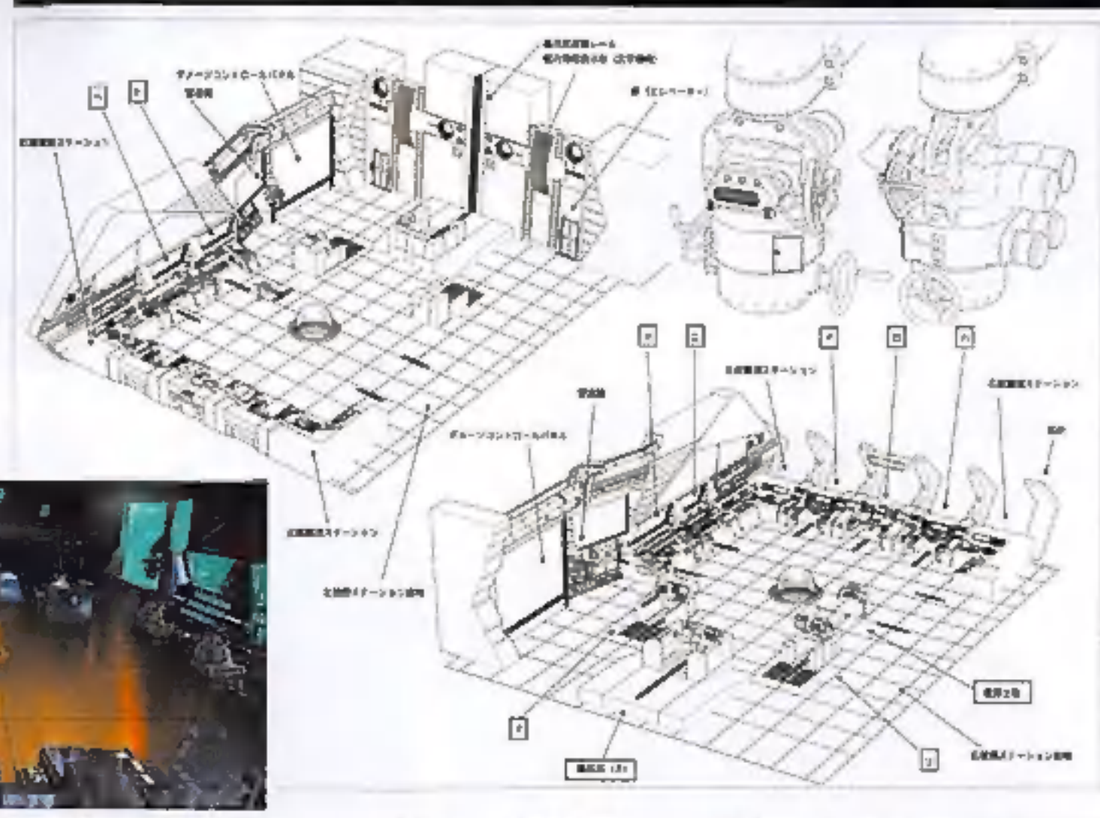
# BRIDGE of new YAMATO2220

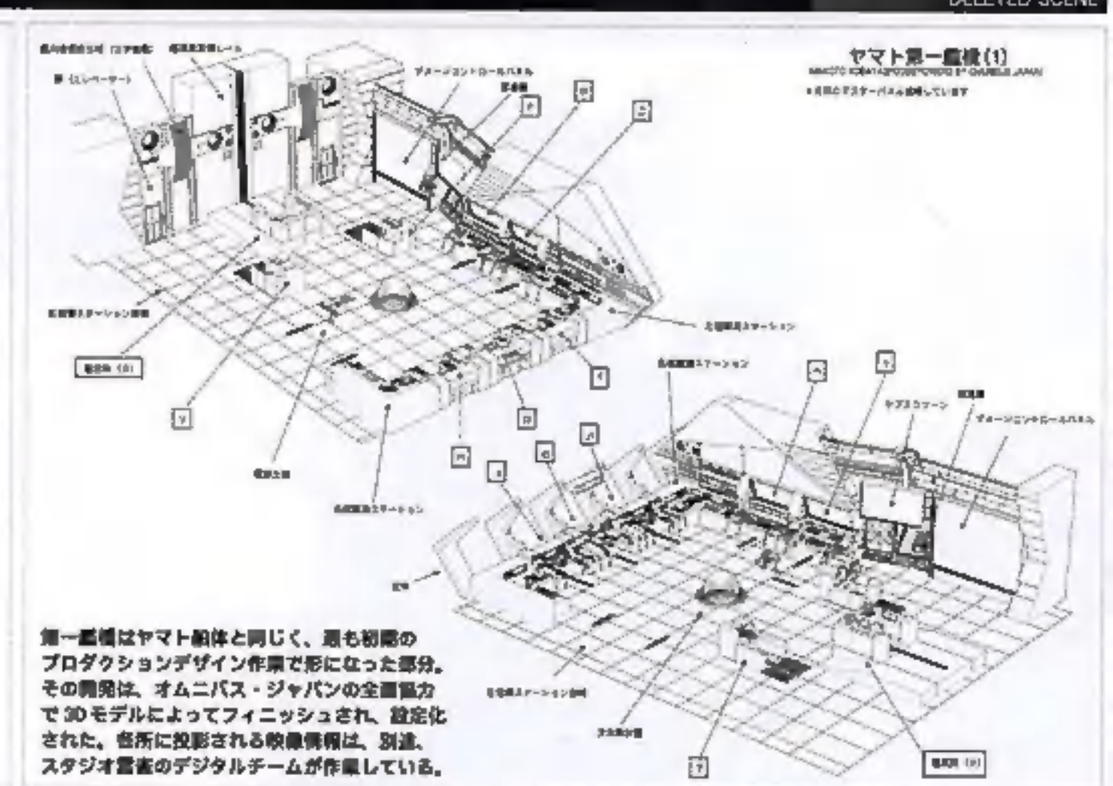
## ヤマト第一艦橋

MAKOTO KOBAYASHI(2006)(POWERED BY OMNIBUS JAPAN)

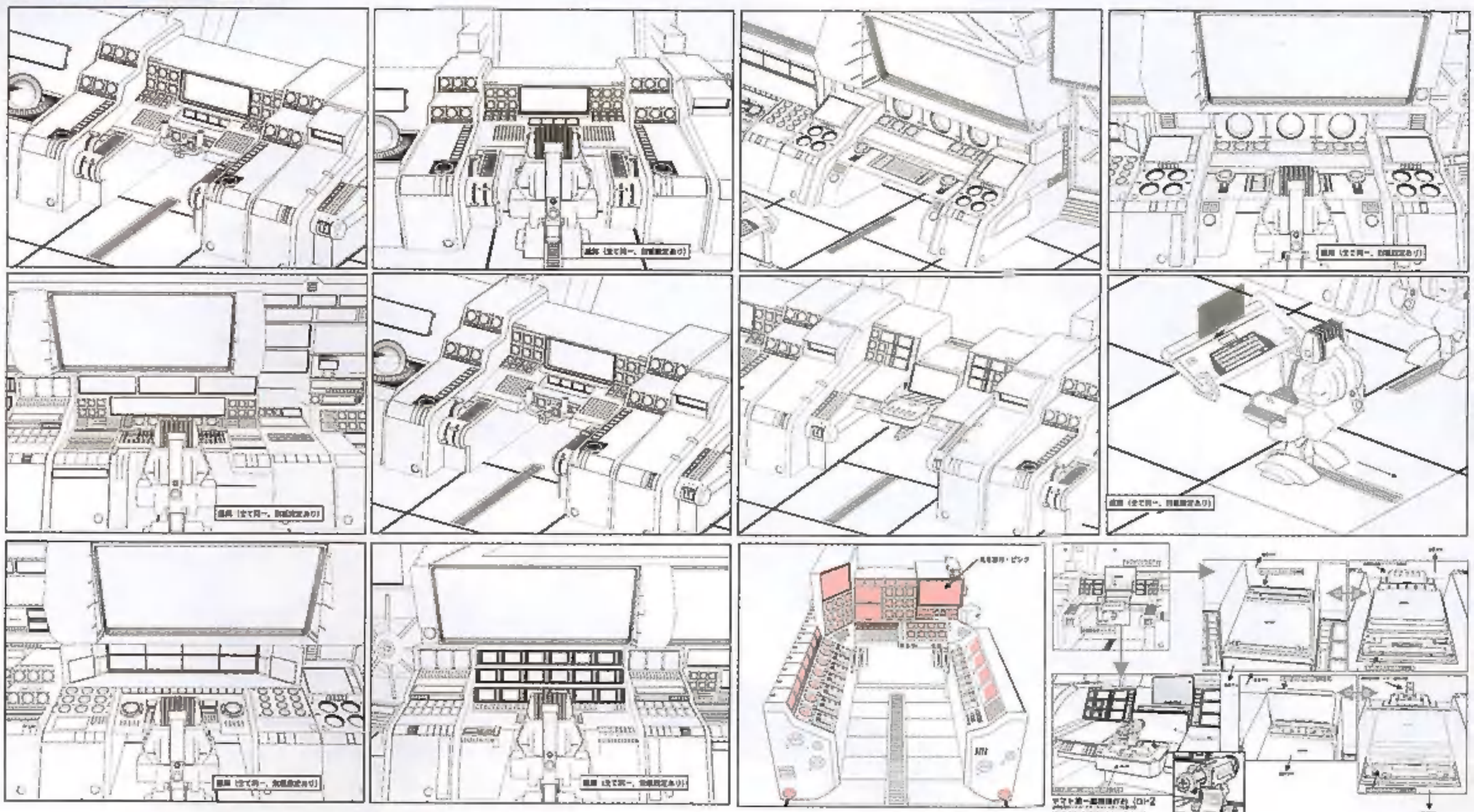
印象を変える事無く、それでいて機能的なアップデートを施した戦闘艦橋(第一艦橋)。本来の優れた機能性はそのままに、特に外部情報の処理に関しては電算室との連係も含めて操作を受け持つ新しい座席が設けられ、此の座席は必要に応じて第三艦橋内部に有る電算室まで高速移動する事が可能。近距離、中距離探査の為に以前から存在するレーダー士席と相まって、素早く的確に情報を揃え、分析する。



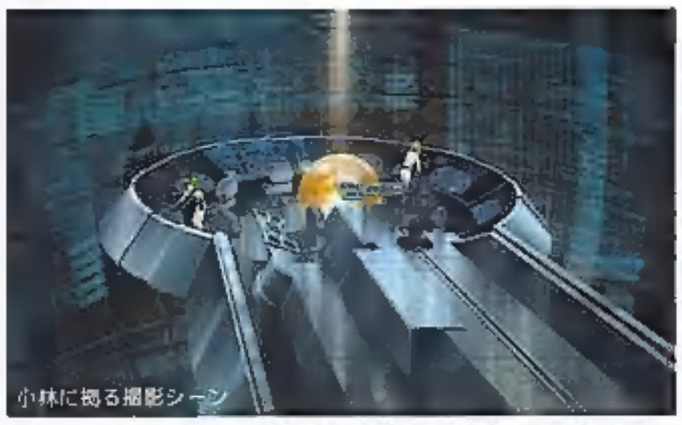




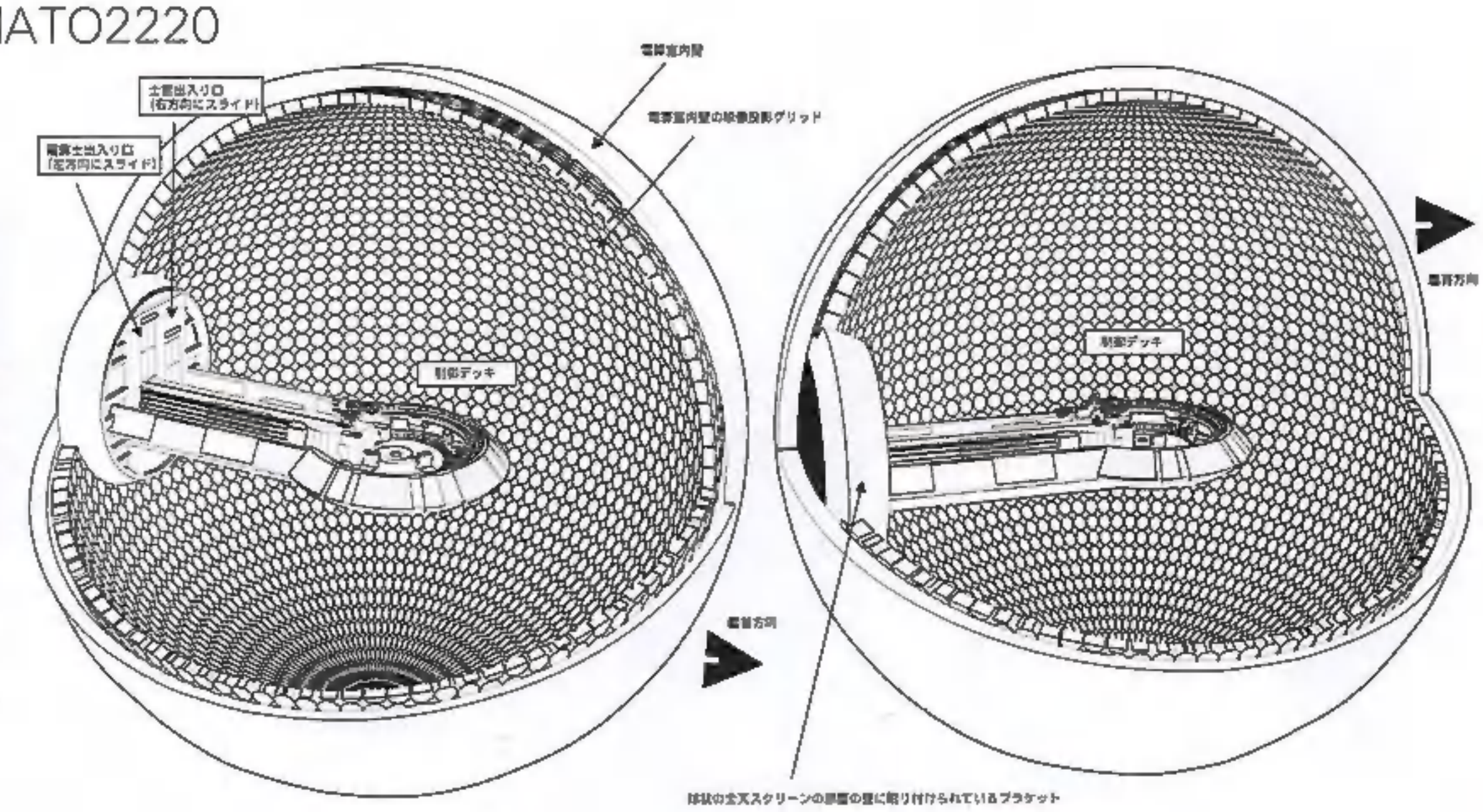

第一艦橋はヤマト船体と同じく、最も初期のプロダクションデザイン作業で形になった部分。その開発は、オムニバス・ジャパンの全面協力で3Dモデルによってフィニッシュされ、設定化された。各所に投影される映像情報は、別途、スタジオ雲雀のデジタルチームが作業している。

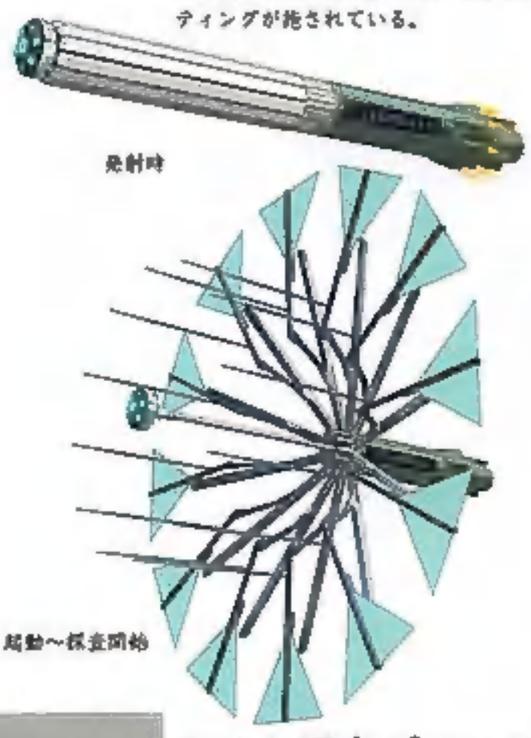


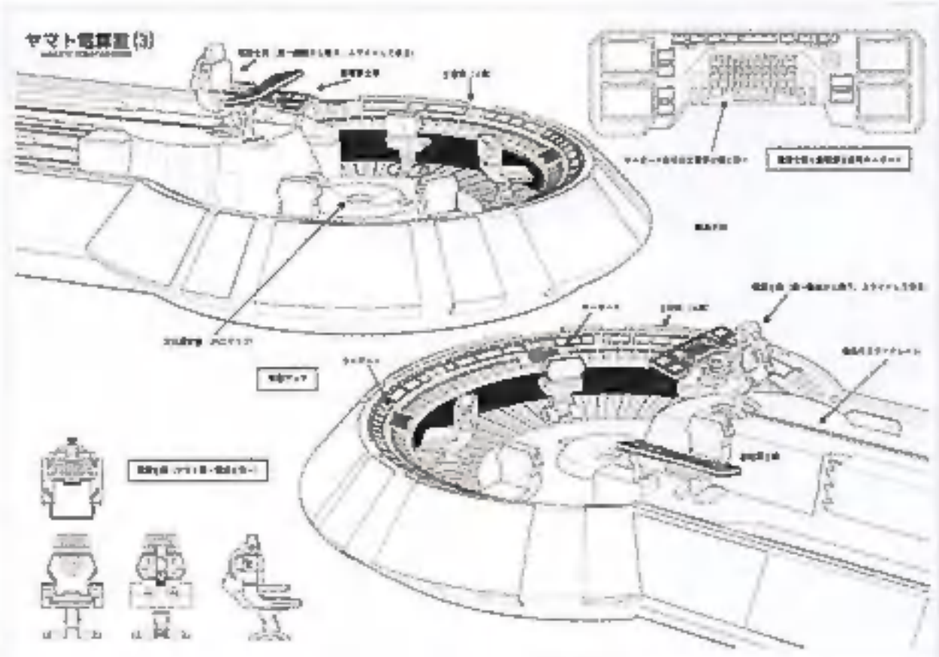
# ECI of new YAMATO2220
## ヤマト電算室
MAKOTO KOBAYASHI/OMS

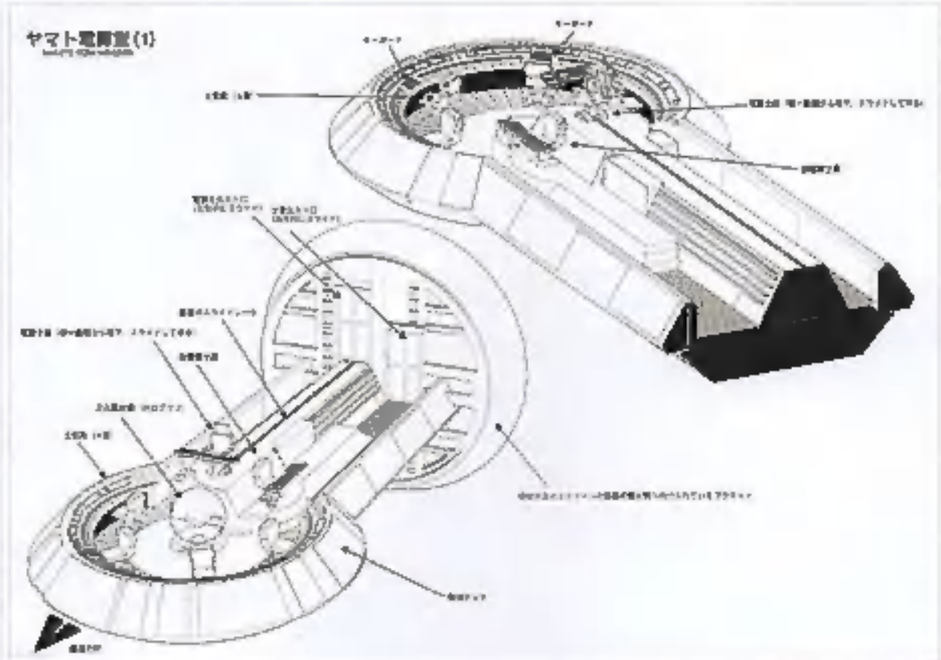

小林に拠る撮影シーン

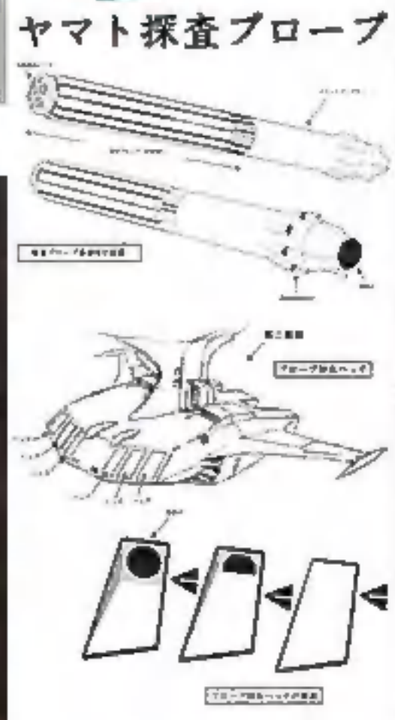
ヤマトの目となる部分は旧来も存在したが、この電算室はレーダー的、天体観測的探索は勿論、高速演算処理による映像分析は、時空をこえた存在であるブラックホール内部の細密探索まで可能とした。第三艦橋内部に設置。第三艦橋は探査システムの中枢として、他にプローブ格納、発射システムを擁する。探査システムの増強に伴い、第三艦橋外壁の防錆塗装は廃止され、代わりに電磁波遮断効果のあるコーティングが施されている。

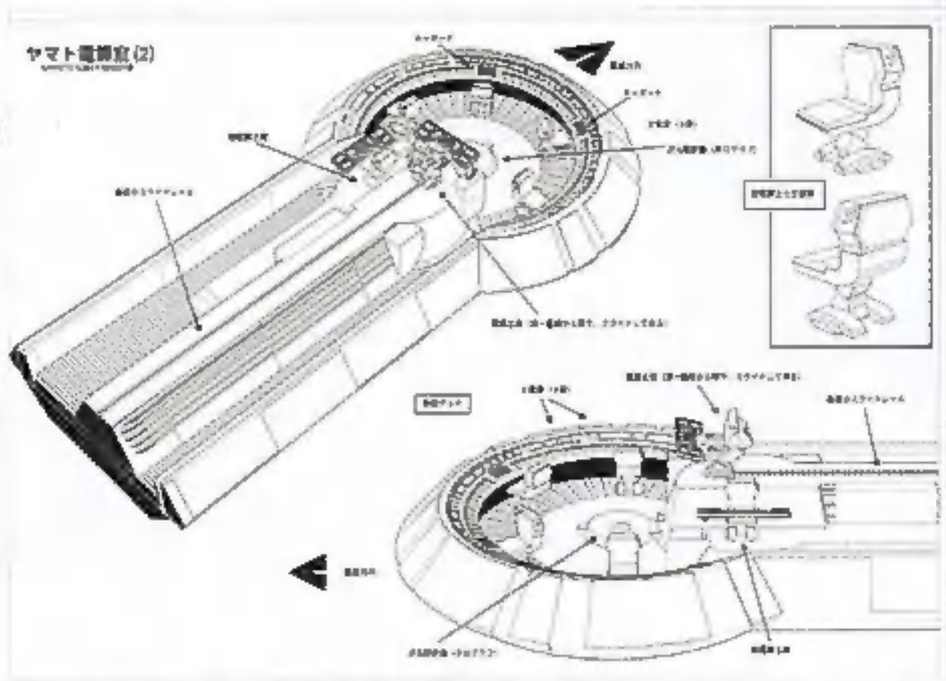


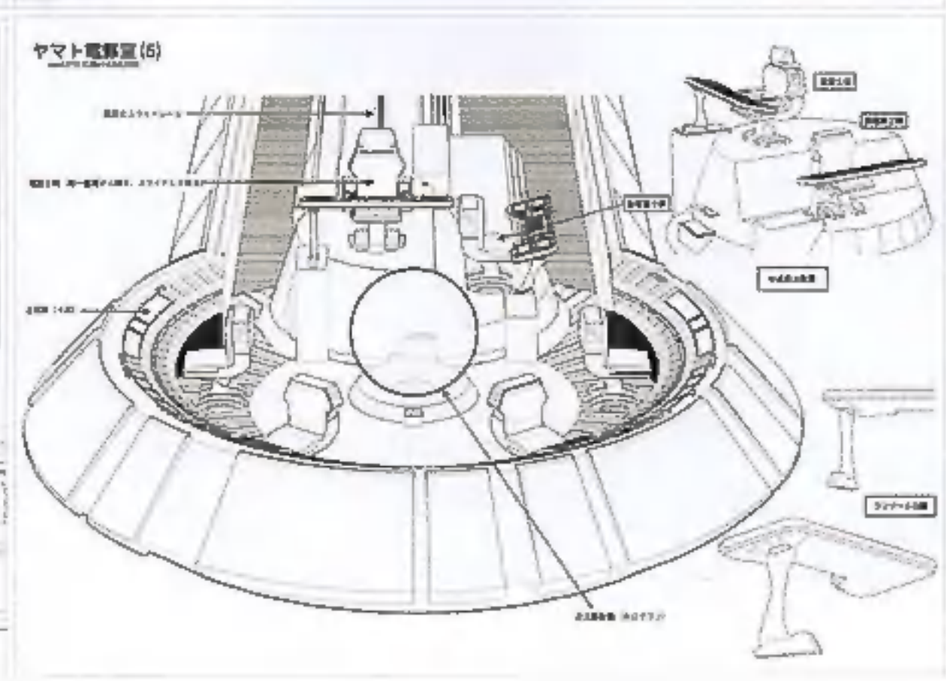



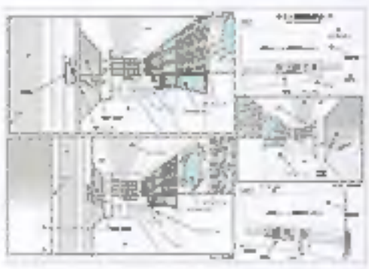



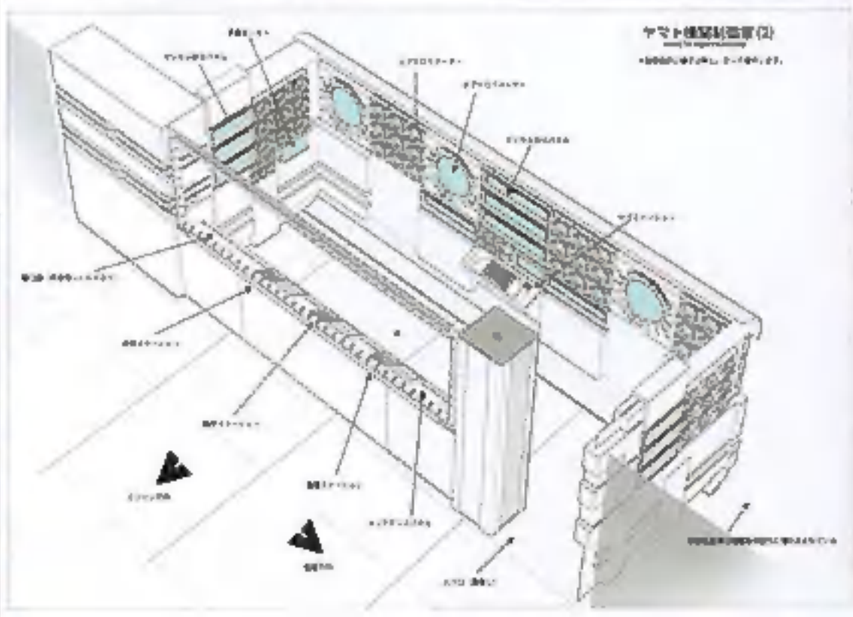



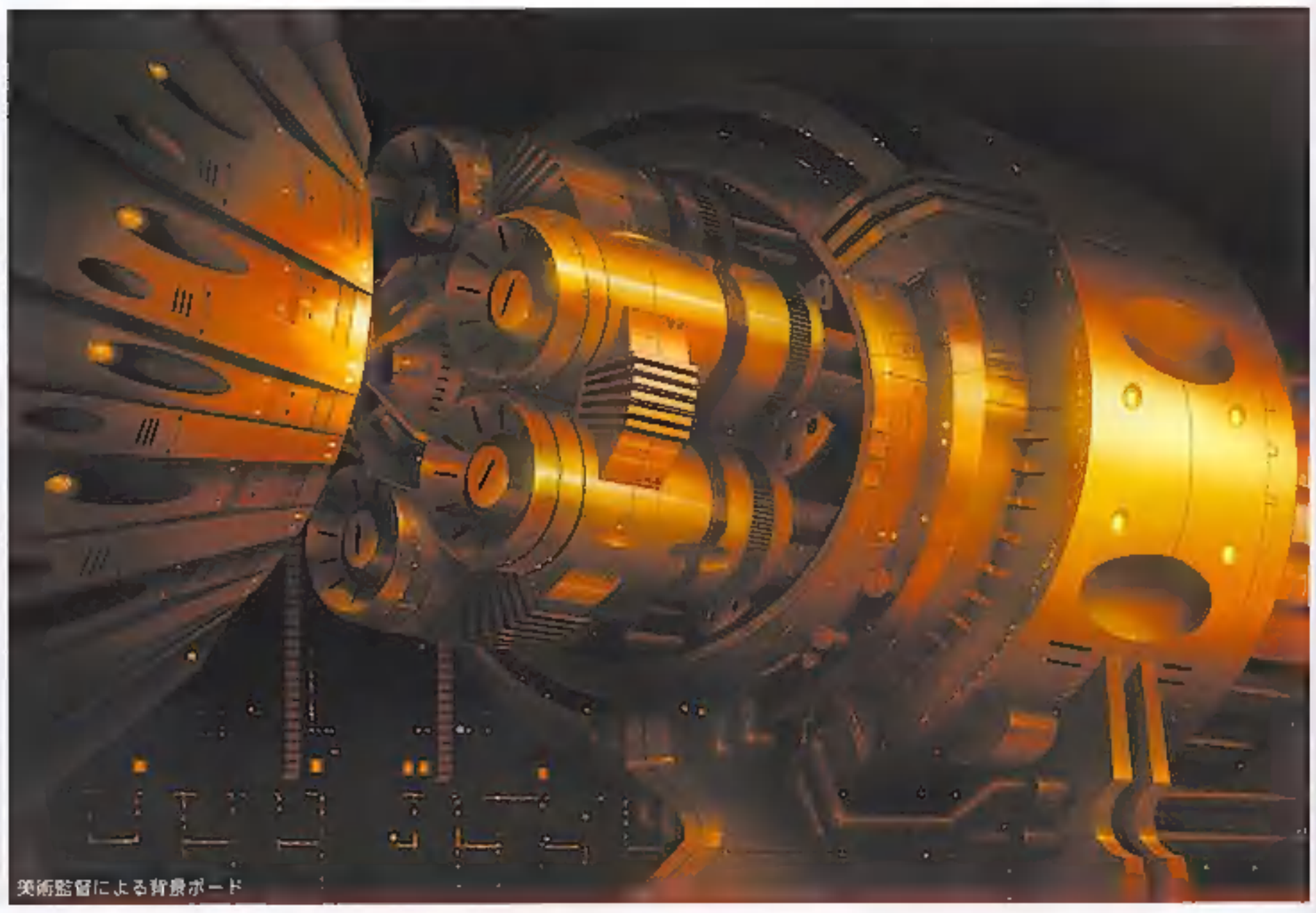




# ENGINE of new YAMATO2220

エンジンもまた、1993年の発想を引き継いだ部分。6連の中心部分はそのままに、全体のニュアンスは速力性能よりも複数の波動炉心によって生成される「トランジット波動砲」に集約される事となり炉心は適宜、3Dで作られた物と置き換えられ、細かい動きを見せる。又、機関室のコントロールを集約する「機関制御室」も、煩雑な作業を省き、ヤマトの機動性能を最大限に引き出す。







美術監督による背景ボード

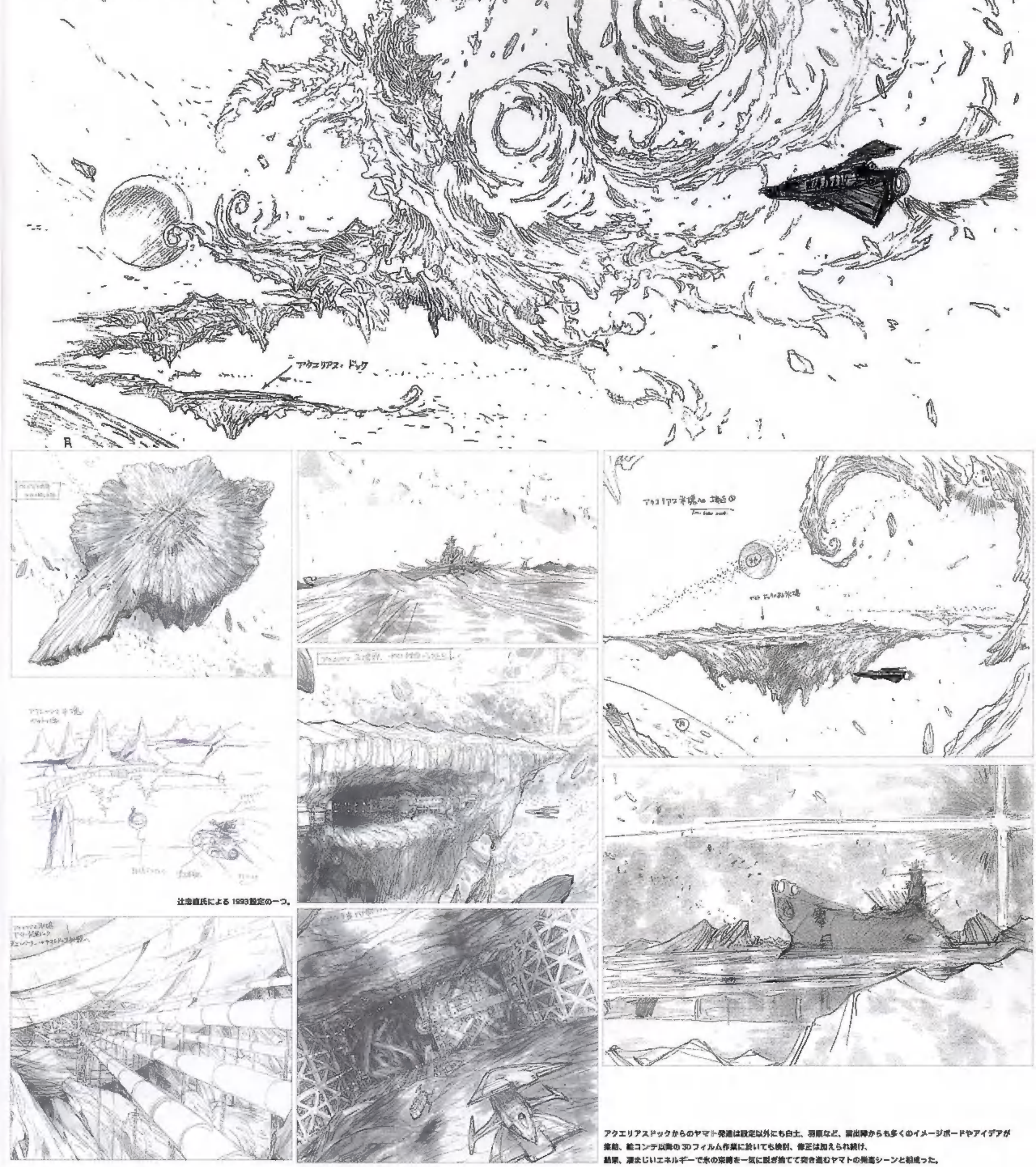


宇宙戦艦ヤマト復活篇 YAMATO RE BIRTH
2009年12月12日公開 ©2009 ヤマトスタジオ/「宇宙戦艦ヤマト復活篇」製作委員会

# AQUARIUS DRY DOCK

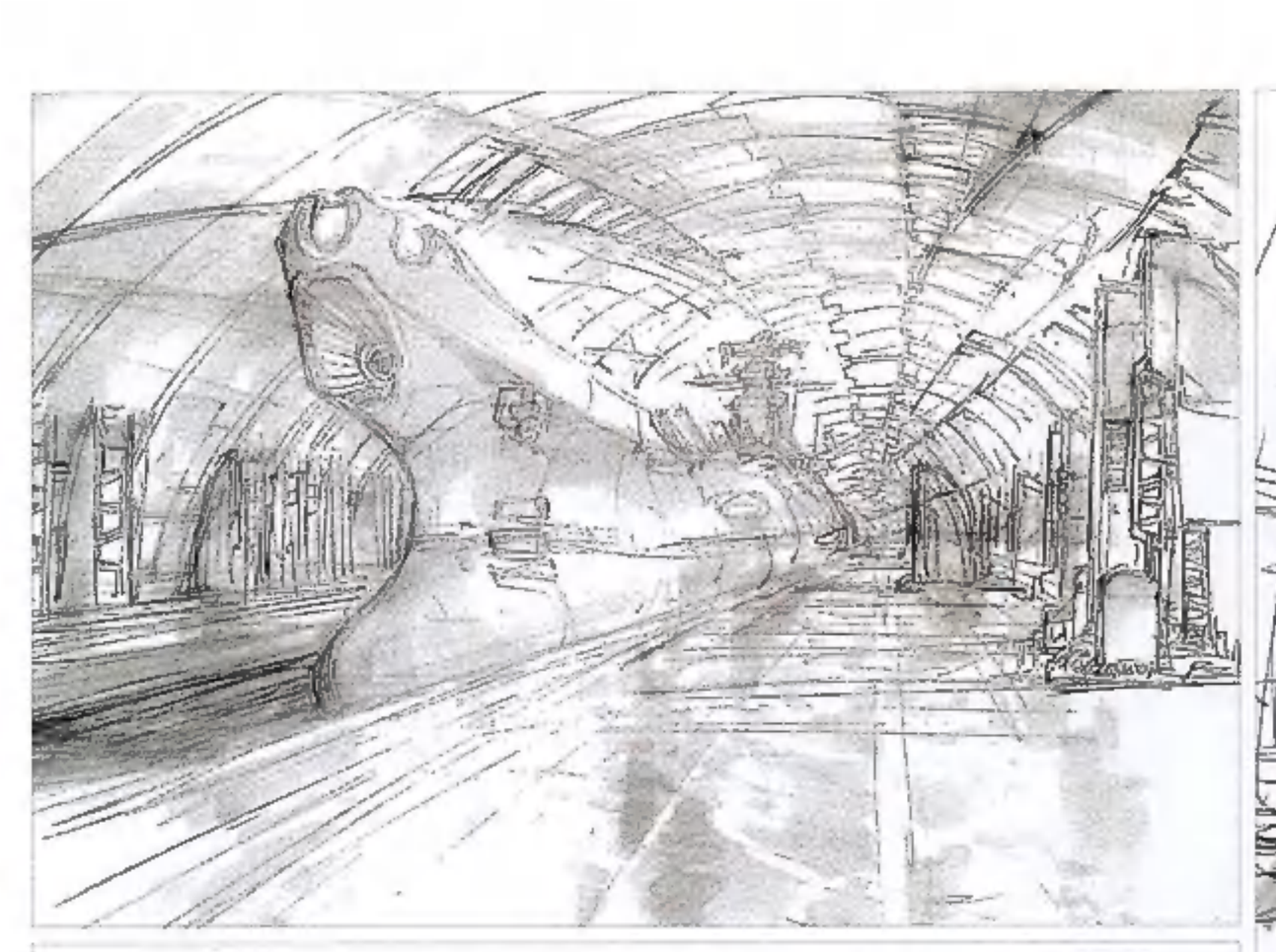
## 2008年のデザインワーク… YAMATOの眠る場所　YAMATOの蘇る場所

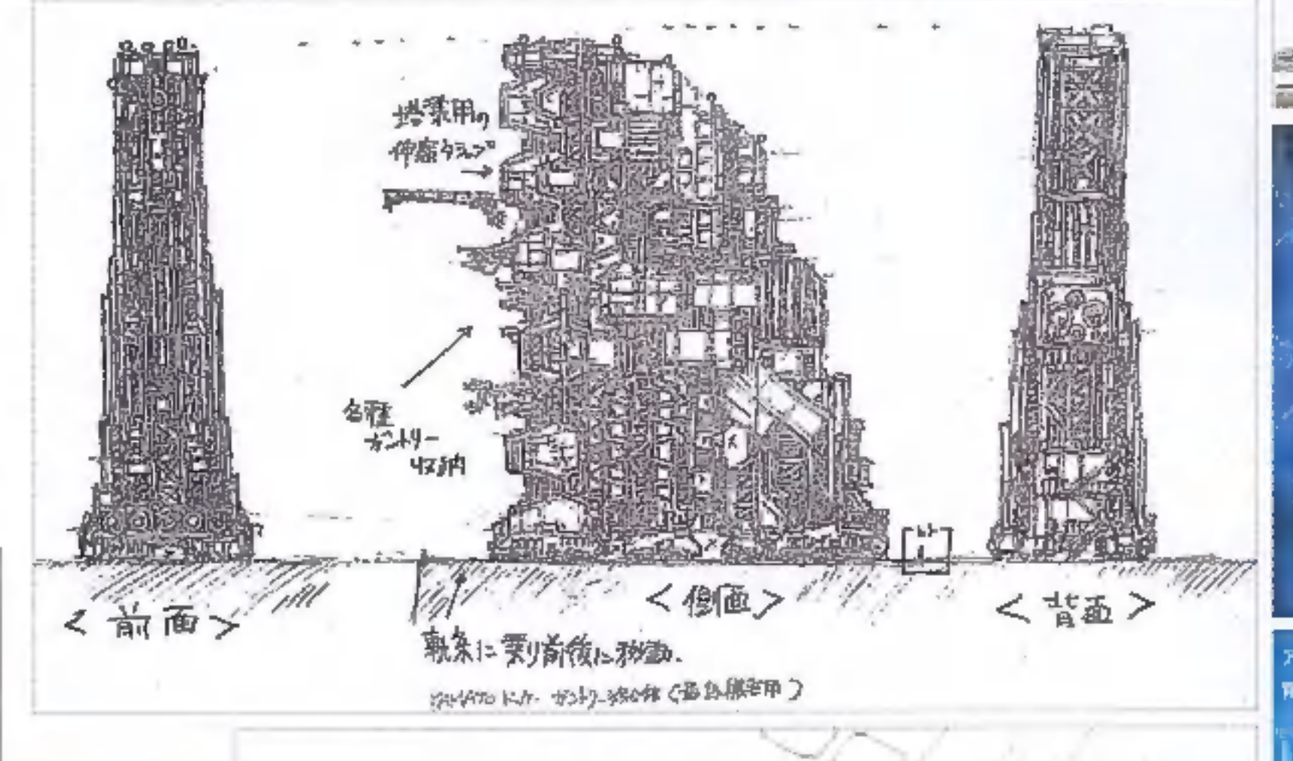
1993年に、既に詳細設定も存在していたアクエリアスのヤマト再建ドックですが、よりドラマチックにヤマトの再発進を演出するべく、新規創作の背景設定となりました。全体は、かの時の荒れ狂う宇宙の海をイメージの残滓として、凍結した氷塊群として設定、砕け散るドック本体の氷塊は、よりスケール感を意識した物となりました。

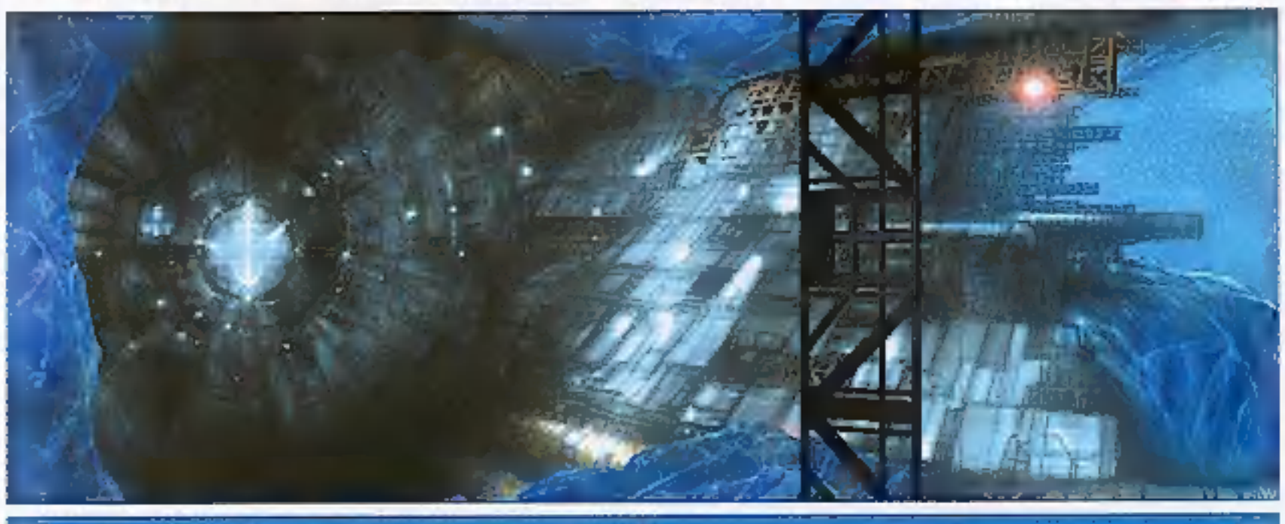



辻本直氏による1993設定の一つ。

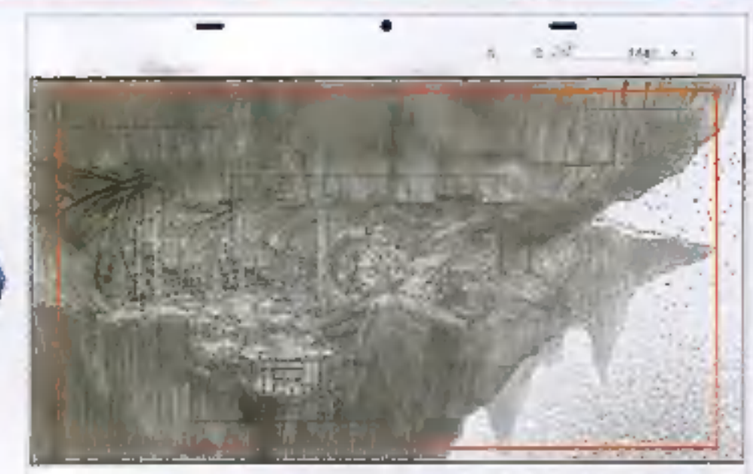
アクエリアスドックからのヤマト発進は設定以外にも白土、羽原など、周辺陣からも多くのイメージボードやアイデアが集結、絵コンテ以降の3Dフィルム作業に於いても検討、修正は加えられ続け、
結果、凄まじいエネルギーで氷の束縛を一気に脱ぎ捨てて突き進むヤマトの発進シーンと結成った。

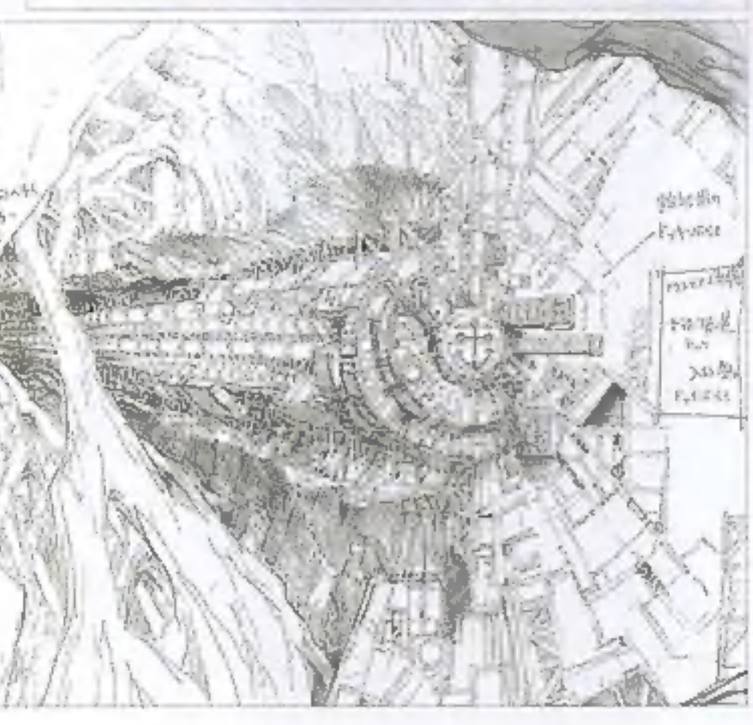




ドライドック各部詳細と、巨大上昇システムの3D化への参考素材。





# COSMOPULSAR System

ヤマト世界の「西暦2220年」の艦載機を"システムごと"デザインする

さて、大型艦、世界観と同じく、いやそれ以上に「今、何を見せる事が出来るのか」と云う事を追求してみるならば、監督のおっしゃる所の「最新鋭機、ステルスをモチーフにしたい」と云う、一見無理難題も、歴代の本戦艦が曖昧に過ごして来た「物理的な不可能」をいくばかりでも必然たらしめる「艦載機のシステム」を実現するならば、そも、映像として、いにしえの決まりごとの枠の中で、記憶の中のイメージを大きく損なう事無く、かの時代のリアルを美しく補完して御覧いただく事さえも可能であろうと。

果たして、迷う事無く書き上げさせて頂いたのがこの画稿。艦載機であるならば、可能な限り容積を縮められなければ話にならない。この時点ではその機能と、航空機らしさを残す形状のみを念頭にして。重装備型や、重爆撃機への換装はこれより後のデザインの煮詰めの作業で発想するアイデアでありました。
格納庫自体は、旧設定の余剰空間は全て取り払って広いスペースを確保、この作業は1993年に既に行っております。2009年に作業した事は、より一層の具体化。小林が3Dによる格納庫を製作し、レイアウトを作り上げながら、セルワーク、背景美術、本番3Dと、エレメントを最終的に合成しての完成フィルム完成と相成る流れを作ります。つまり、勿論、各部署との共同作業によって構築されてゆく様はまさにアニメーションの集団作業。ありがたい事で在ります。

コスモパルサーの2009版初期デザイン。この後3Dモデルをデザイナー自らが制作する事に伴り、絵とモデルの形状の違いを最小に、又、その整合に要する時間を短縮した。
翼部折り畳みの機構は、本編中では動きを見せてはいないが、尾部も取り外して格納容積を節約している。

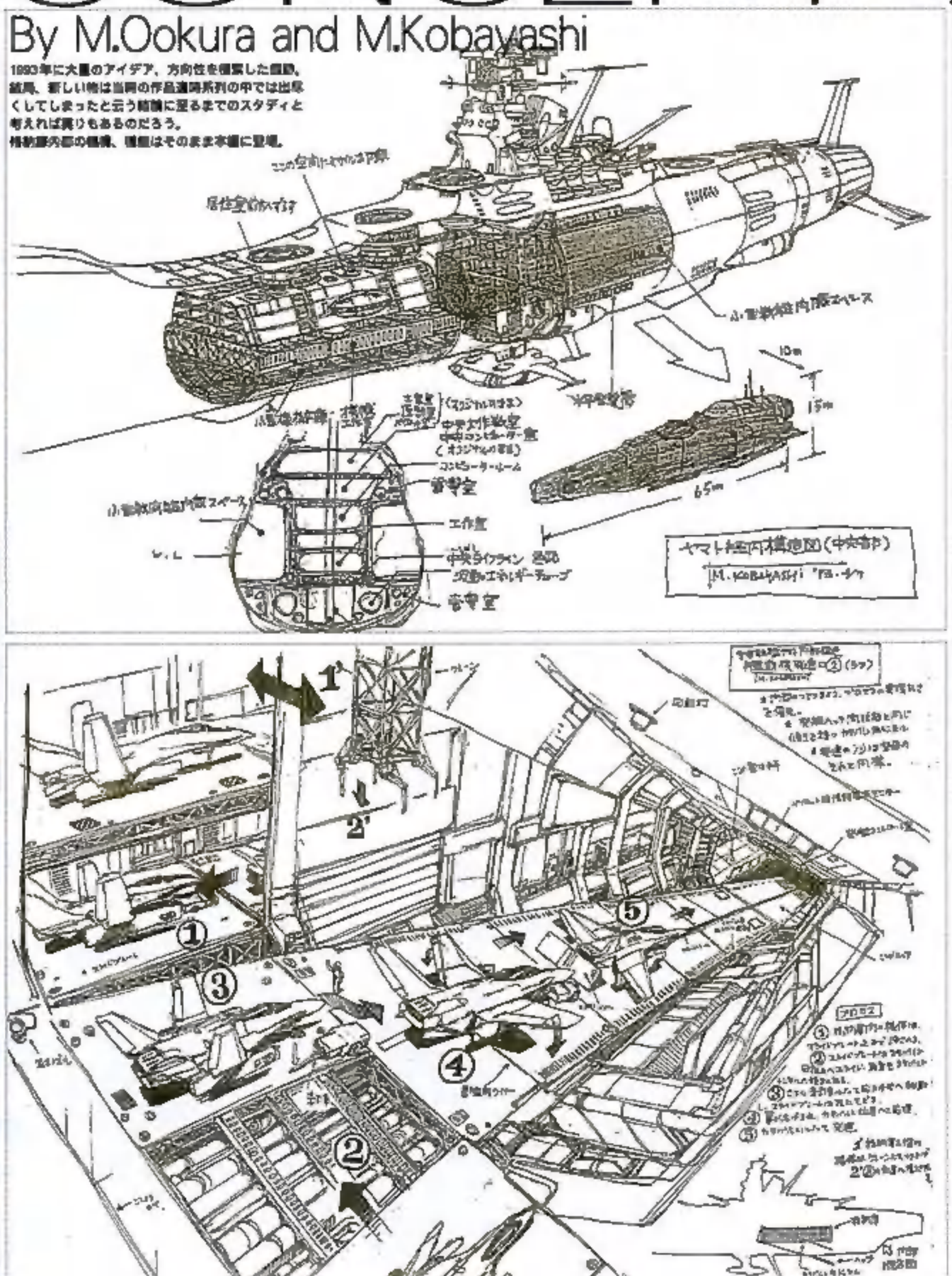
上翼表面の6角形のパネルはチャフ、フレアディスペンサー。
空中戦のニュアンスはいくつものギミック案からの取捨選択である。

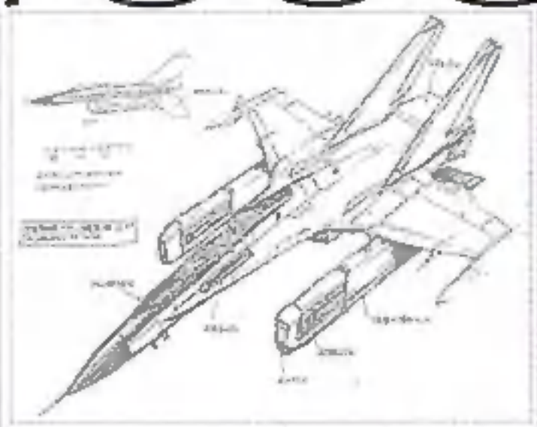
DESIGNS 2008

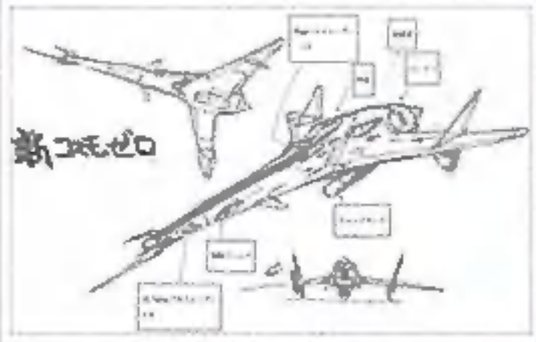
# CONCEPT 1993 艦内

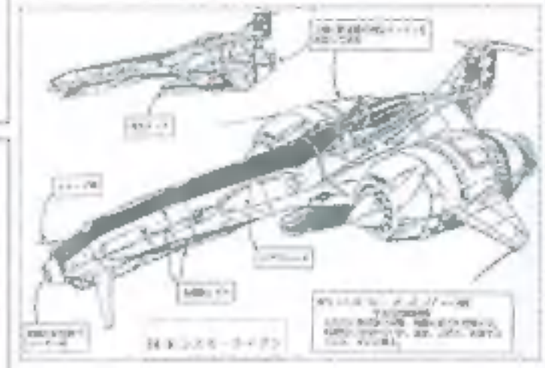
## By M.Ookura and M.Kobayashi

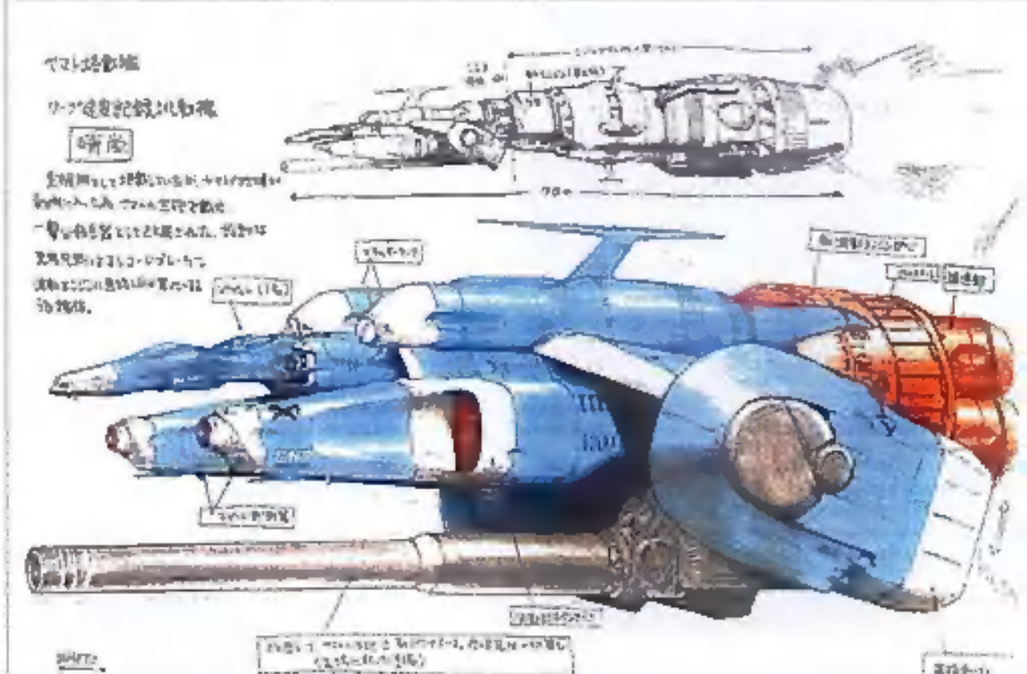
1993年に大量のアイデア、方向性を模索した結果、結局、新しい物は当時の作品連時系列の中では出尽くしてしまったと云う結論に至るまでのスタディと考えれば実りもあるのだろう。
格納庫内部の機構、機能はそのまま本編に登場。

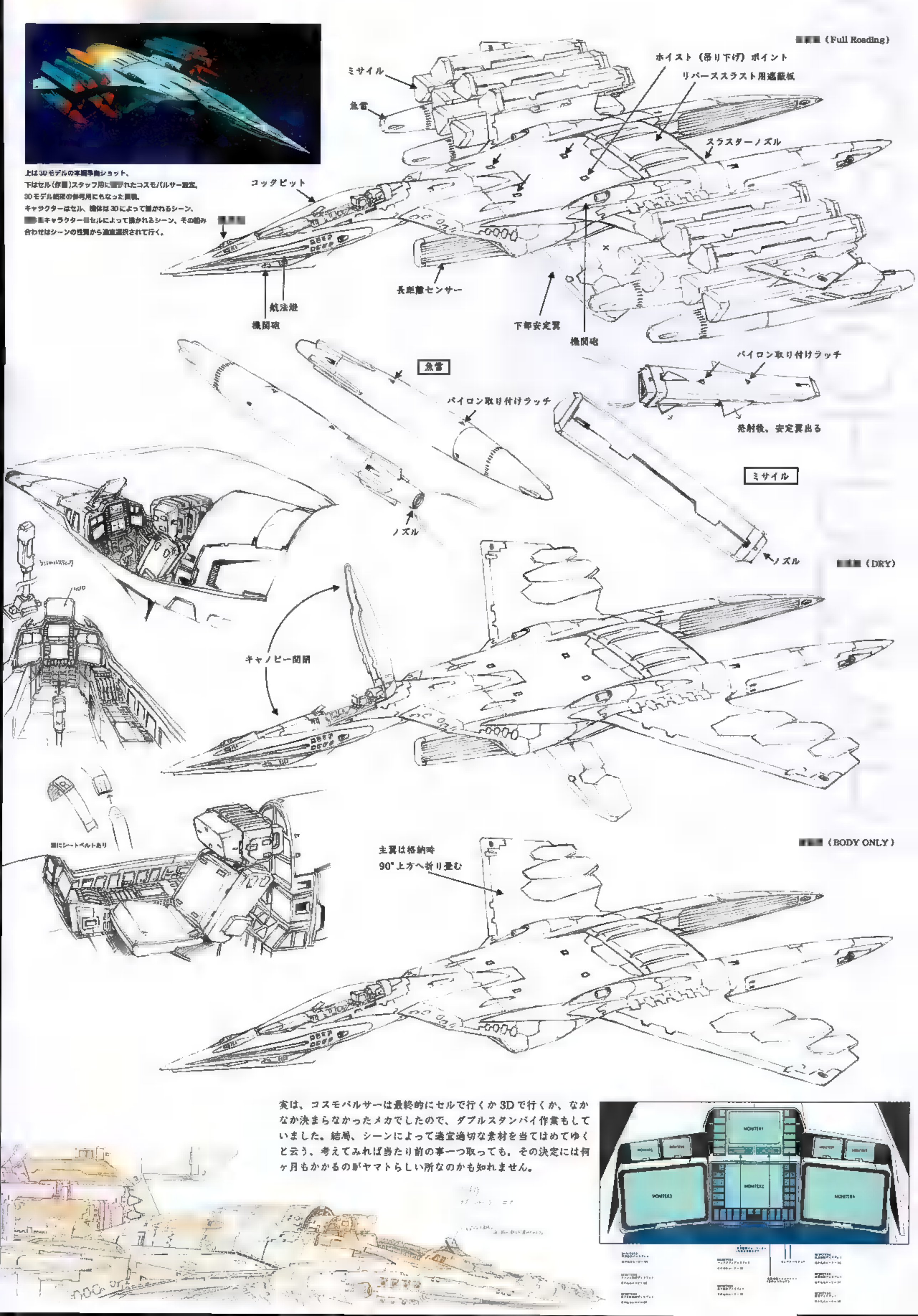






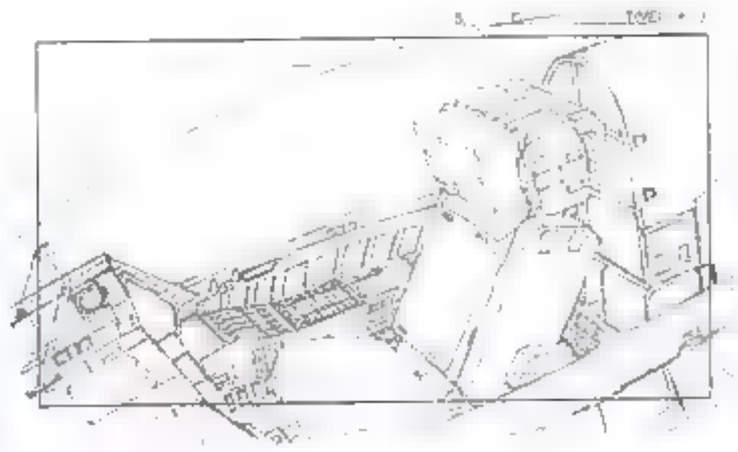





上は3Dモデルの本編準備ショット、
下はセル（作画）スタッフ用に■■れたコスモバルサー設定、
3Dモデル制作の参考用にもなった資料。
キャラクターはセル、機体は3Dによって■かれるシーン、
■■■キャラクター■セルによって描かれるシーン、その組み■■■
合わせはシーンの性質から適宜選択されて行く。

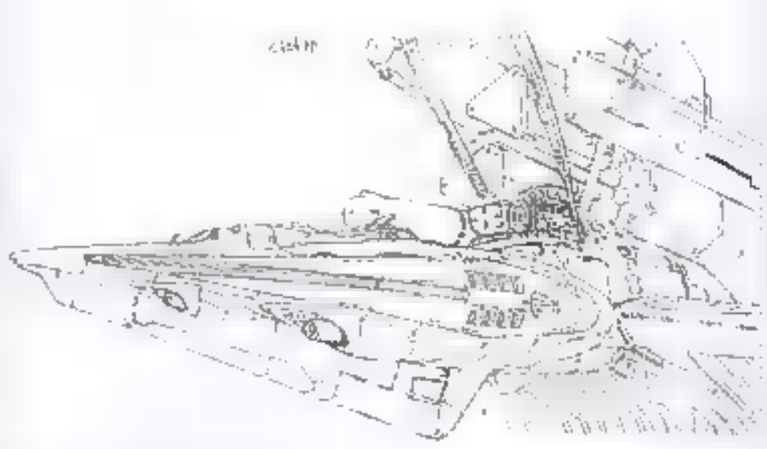
実は、コスモバルサーは最終的にセルで行くか3Dで行くか、なかなか決まらなかったメカでしたので、ダブルスタンバイ作業もしていました。結局、シーンによって適宜適切な素材を当てはめてゆくと云う、考えてみれば当たり前の事一つ取っても、その決定には何ヶ月もかかるのがヤマトらしい所なのかも知れません。

小林に渡るコスモパルサー線画と、彩色されたものに質感を加えたもの。
細かい表情のニュアンスや、カタパルトドーリー台座
（本機は格納庫内で脚を使用しない。移動は全てリニア移動のドーリーに頼る）
の制作、補強材を書き込む事によって、実機を連想させながらも、独特の運用方法をニュアンスさせている。

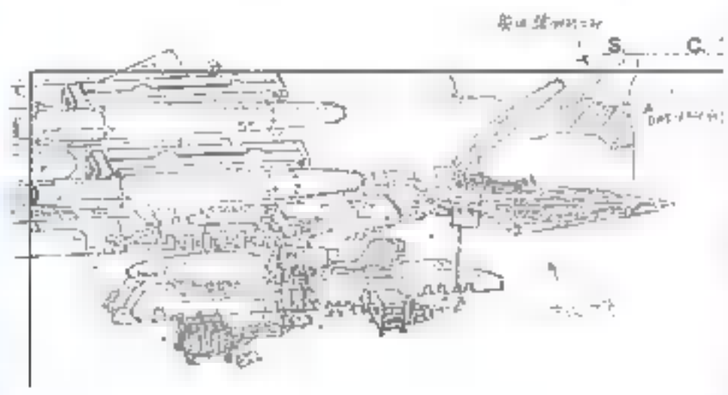


MY06_21_ コスモパルサー参考 10

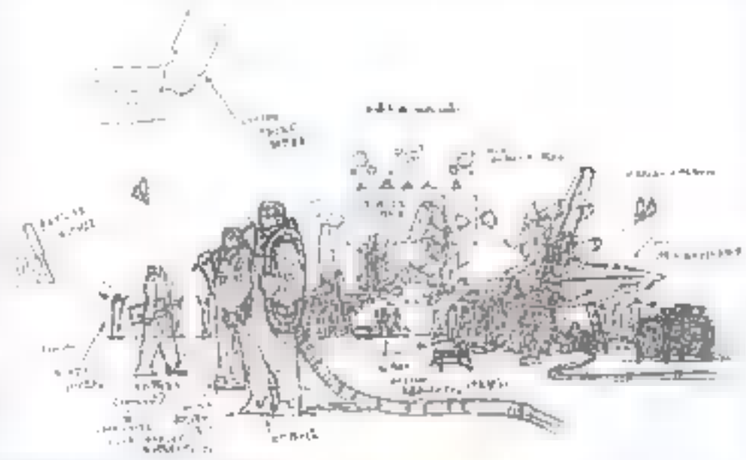
MY06_17_ コスモパルサー参考 6



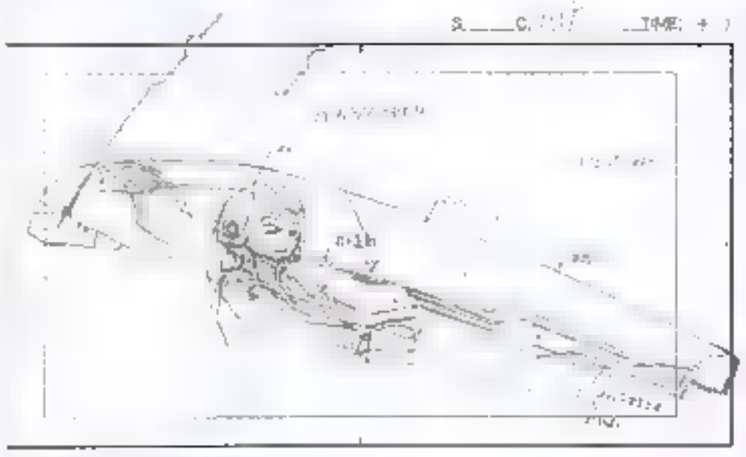
MY06_16_ コスモパルサー参考 5



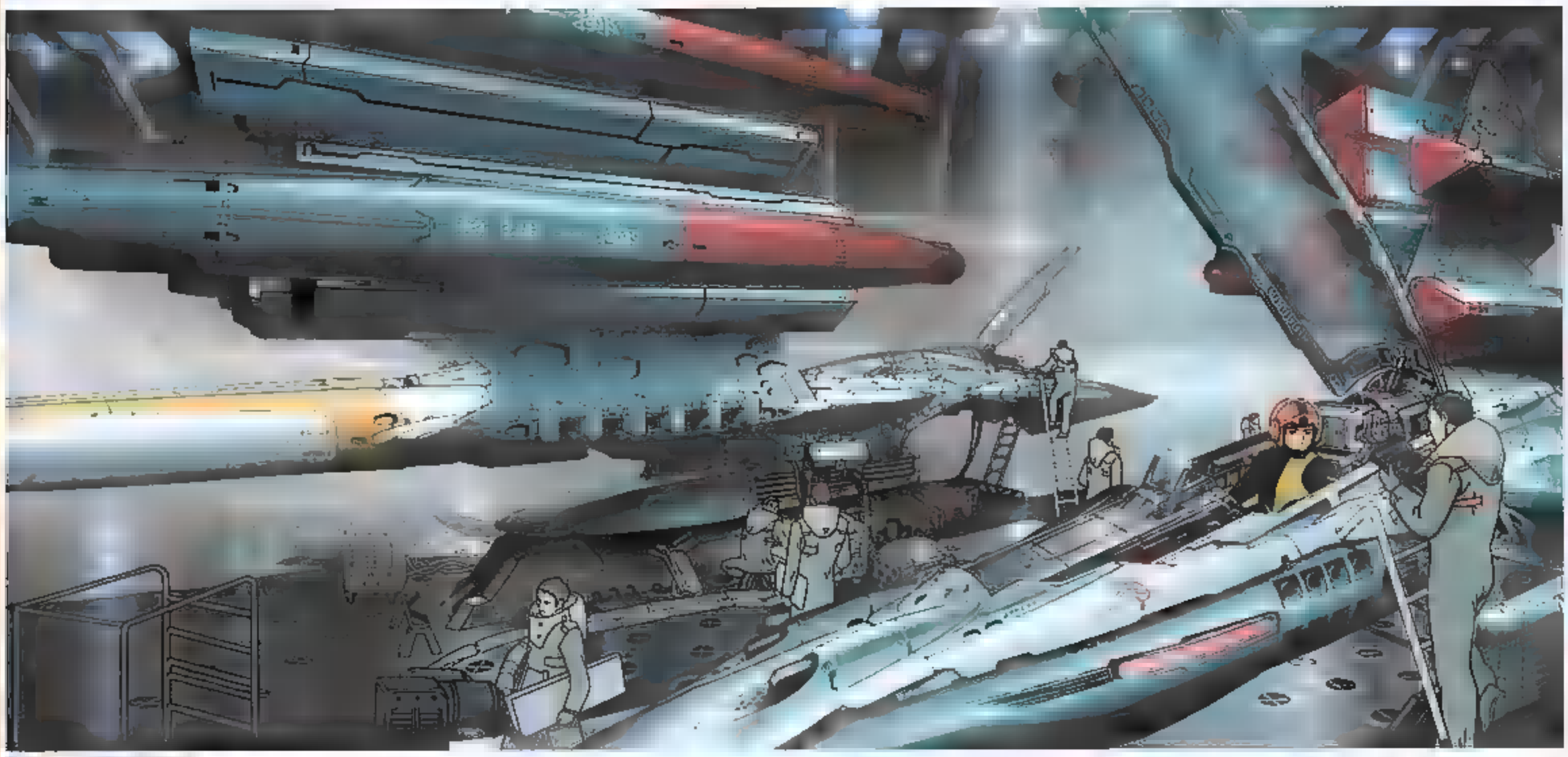
コスモパルサー参考 9



MY06_14_ コスモパルサー参考 3



MY06_18_ コスモパルサー参考 8

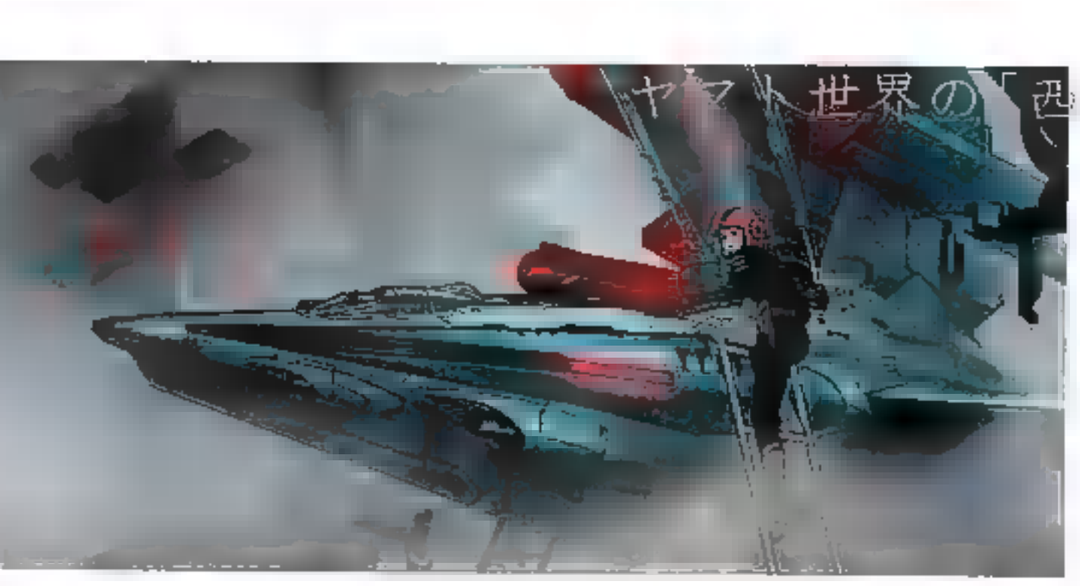


カメラワークが施される直前の素材

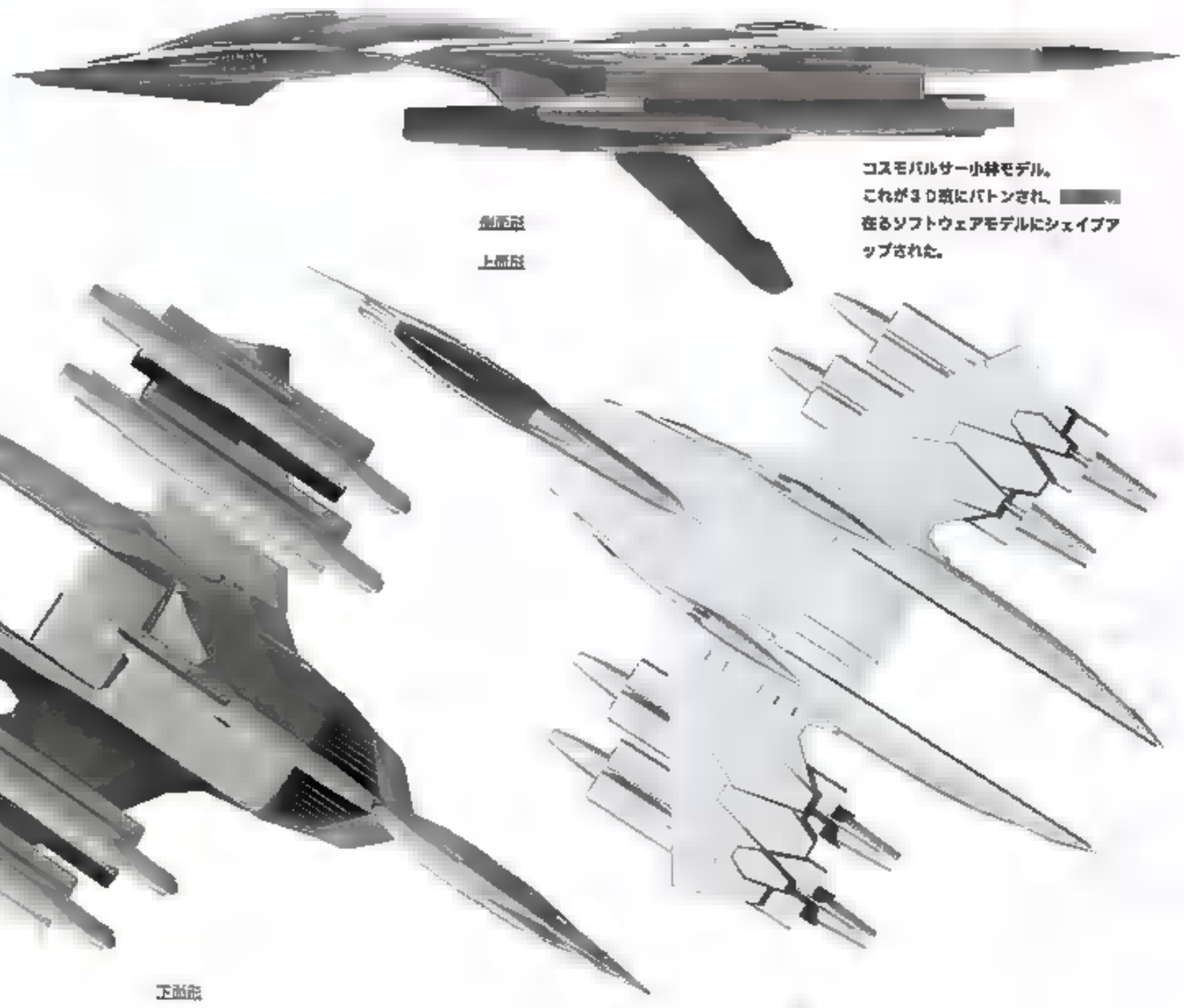


YAMATO RE BIRTH 宇宙戦艦ヤマト復活篇
2009年12月12日公開 ©2009 ヤマトスタジオ／「宇宙戦艦ヤマト復活篇」製作委員会

# ヤマト世界の「西暦2220年」の艦載機を"システムごと"デザインする



航空機の感覚を大きく残しつつ、又、歴代の艦載機のシルエットを取り入れたデザインは、さて、これがどのように運用され、闘う前の臨場感の増幅に役立つのかと云う部分に存在意義が集約される事と成る。ひょっとしたら、1993年に復活篇が再現されても、同じようなビジョンは再現出来たかも知れないが、きっとそれは所詮イラストに過ぎなかっただろう。「アニメーションは動かしてなんぼ。細かく描いたって、動いた感じ、生きている感じが出ていなければ面白くも何とも無い」と教えて下さった諸先輩のおかげで、果たして、2009年版としては及第点のシーン構築に成功していると自画自賛しては言い過ぎか。勿論このシーンに於いても、臨機応変に作画をして下さった大先輩、湖川先生に感謝。



コスモパルサー小林モデル。
これが3D班にバトンされ、[redacted]
在るソフトウェアモデルにシェイプアップされた。

側面形

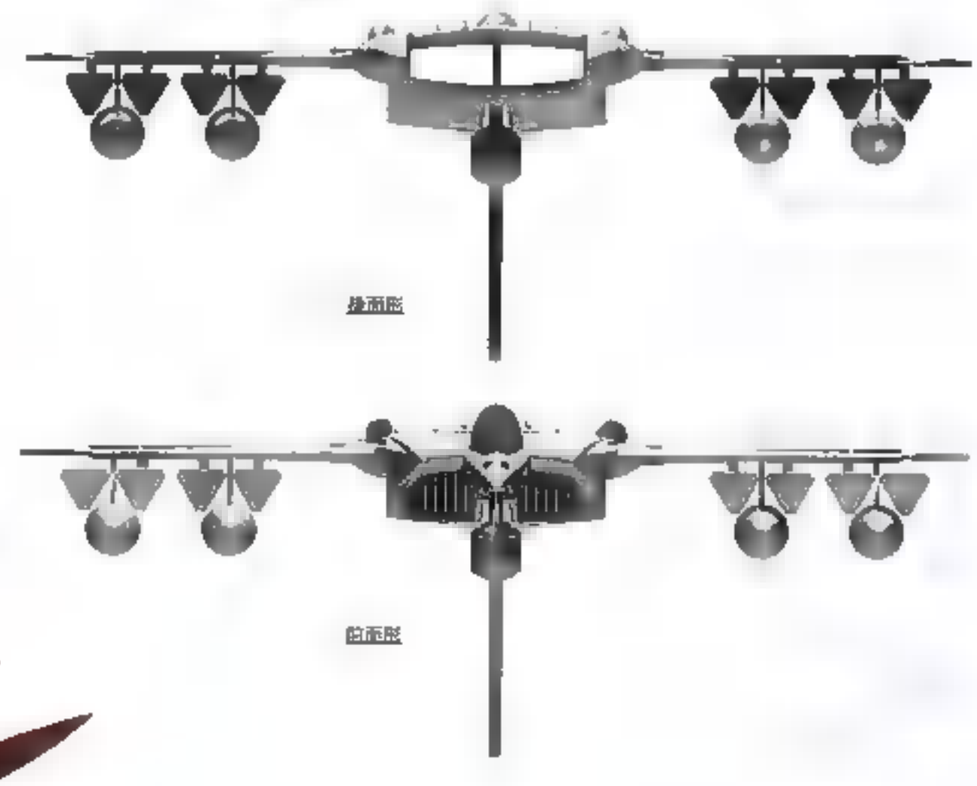
上面形

下面形

COSMOZERO[redacted]21

COSMOPULSAR

コスモパルサーと、コスモゼロ21[redacted]
コスモゼロは機部ライン調整前のモデルだが、
コスモパルサーは完成モデル。
右上の小林モデルと比較する[redacted]、[redacted]フィンの
面積に違いが見られる他は殆ど同じシェイプを
持つ。

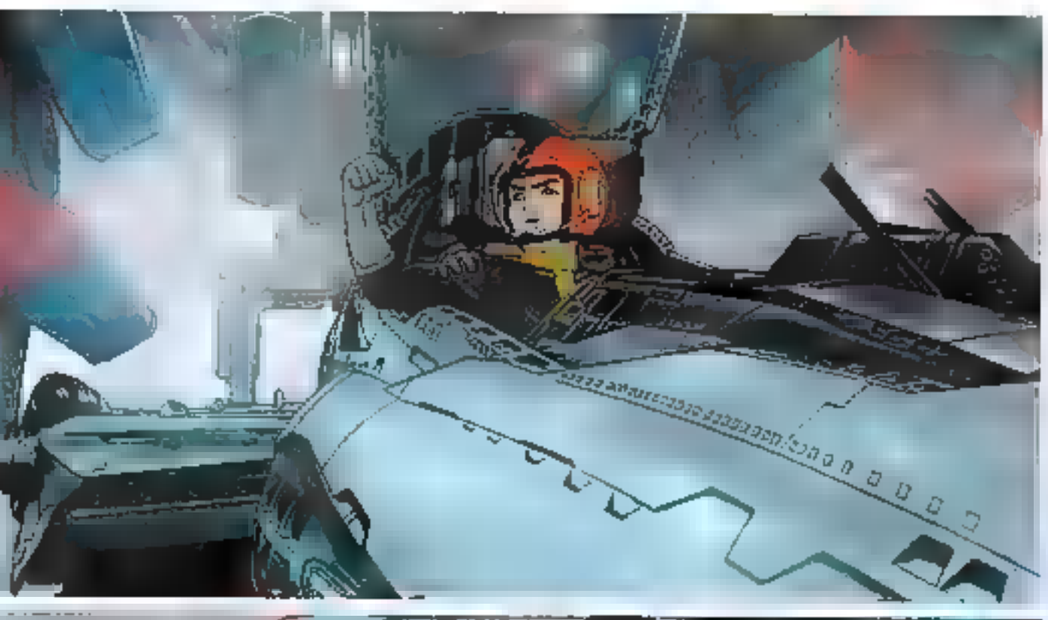


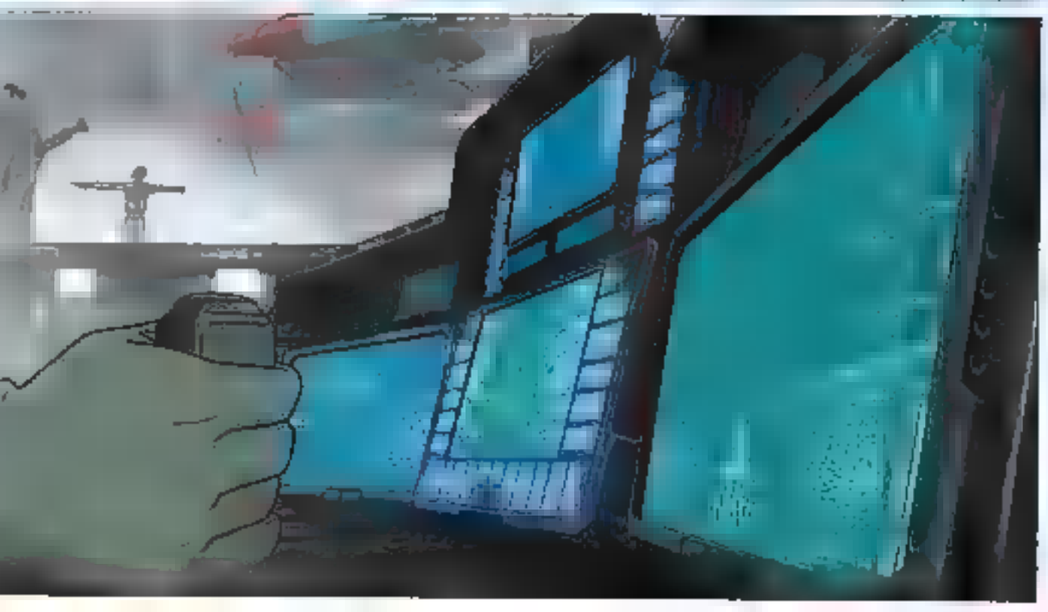
後面形

前面形

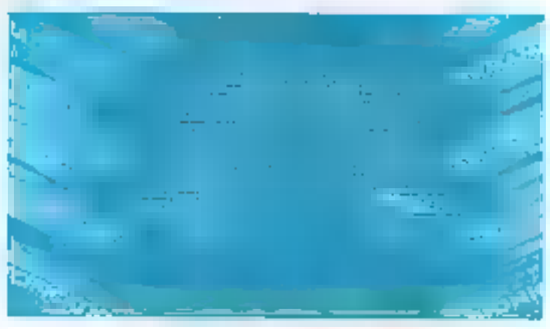
コスモパルサー完成モデルに、[redacted]指示で現場色彩設計
による彩色が施された「小林版」。
この色彩で2カットが実際のフィルム製作されている。

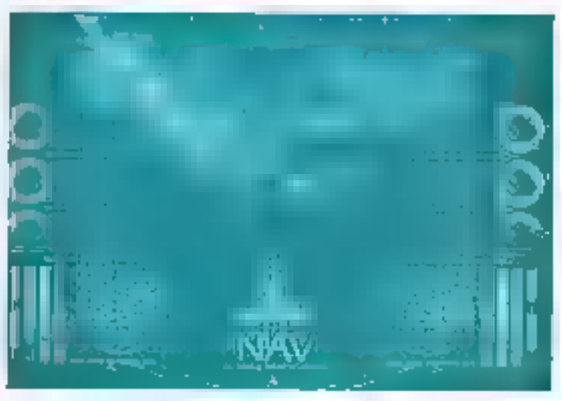
小林版によるコスモパルサー彩色版。
あくまでヤマト艦載機の印象を残す
方向でプランされた。

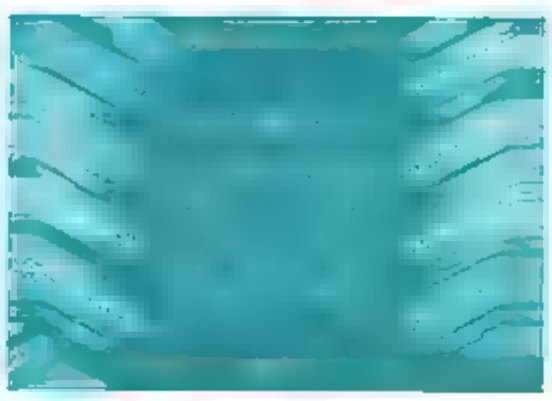




コスモパルサーコックピットのモニター画面は、
小林が各モニター毎に動画を作り、各カットにはめ込んでゆく事で、複雑な表示を再現した。（下）
これら素材は第一艦橋のスクリーン表示にも流用されている。他に携帯ディスプレイも小林の手に渡る。



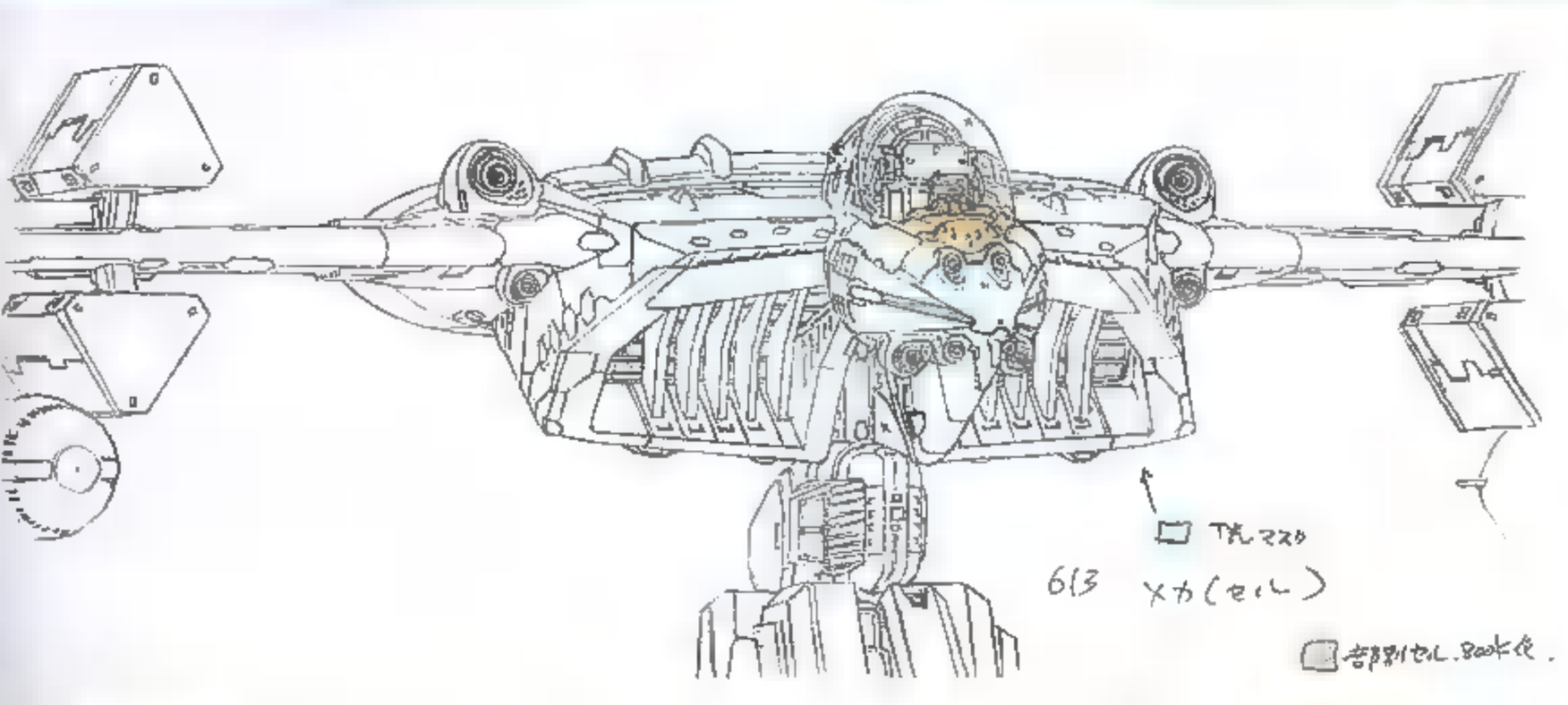


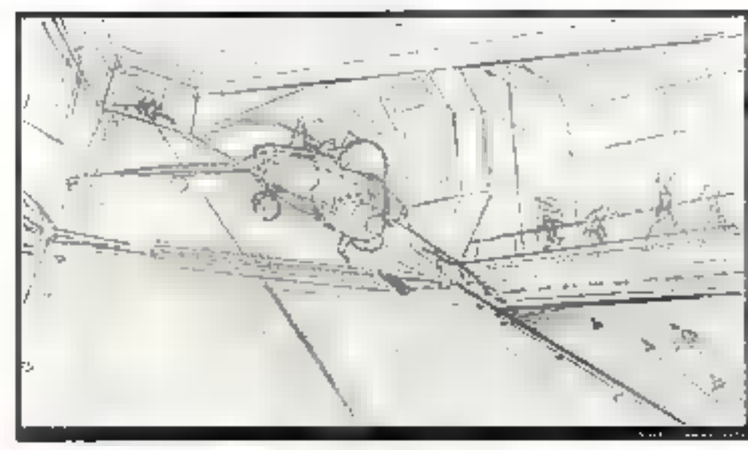


# COSMOPULSAR System

ヤマト世界の「西暦2220年」の艦載機を"システムごと"デザインする

格納庫にまつわる芝居で一番の難関だったのは、艦載機複数発進の前後で、主要な役どころが空気中で会話を続けている部分だった。会話は整備兵にまで及び、短いシーンで■在るのだが、真空の宇宙を意識させて来た本作で、特にこの部分での状況設定の強引な誘導や無視というのは絶対に避けたかったのです。思案の上思い付いたのが本編の格納庫の機構。

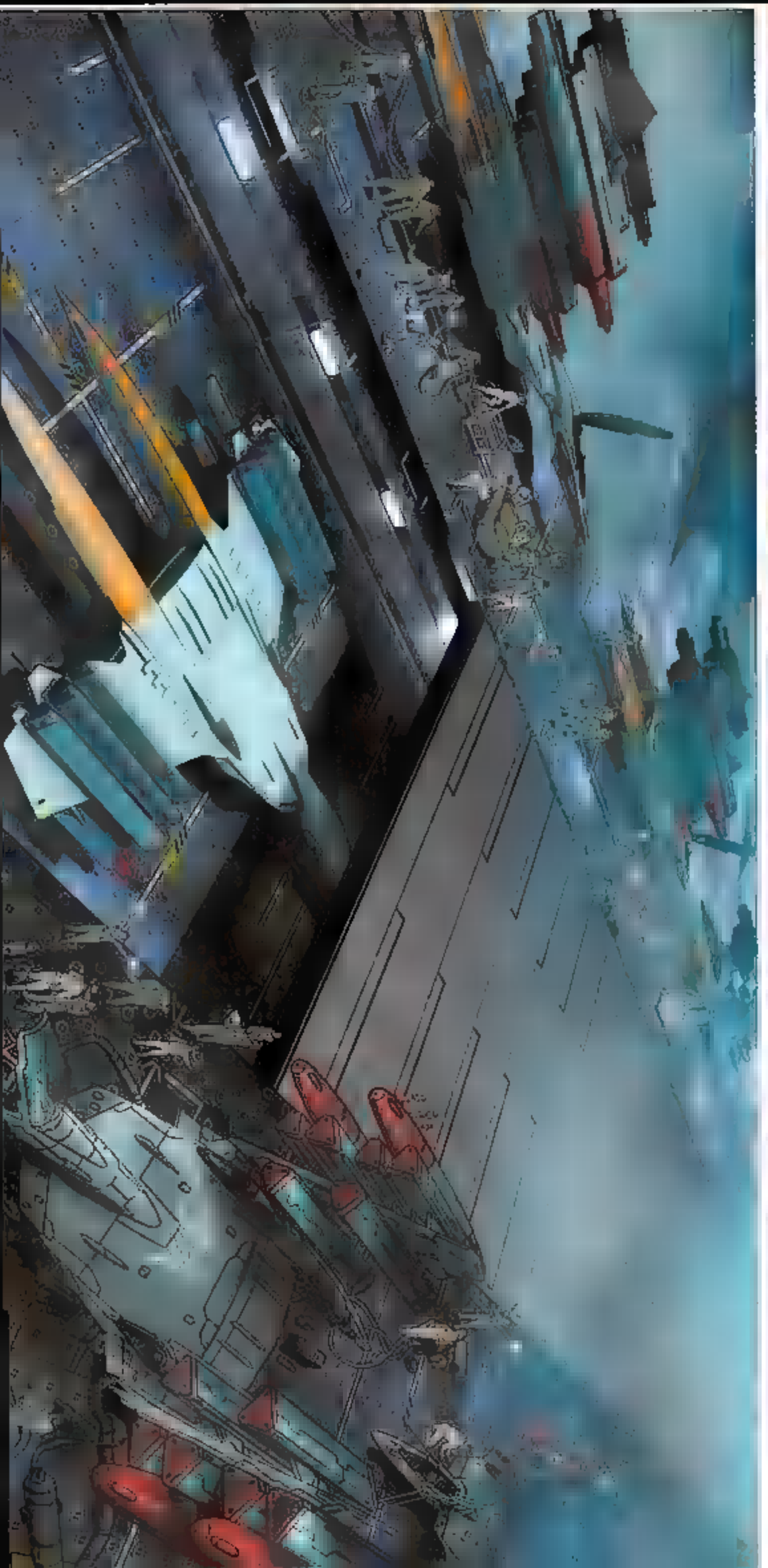


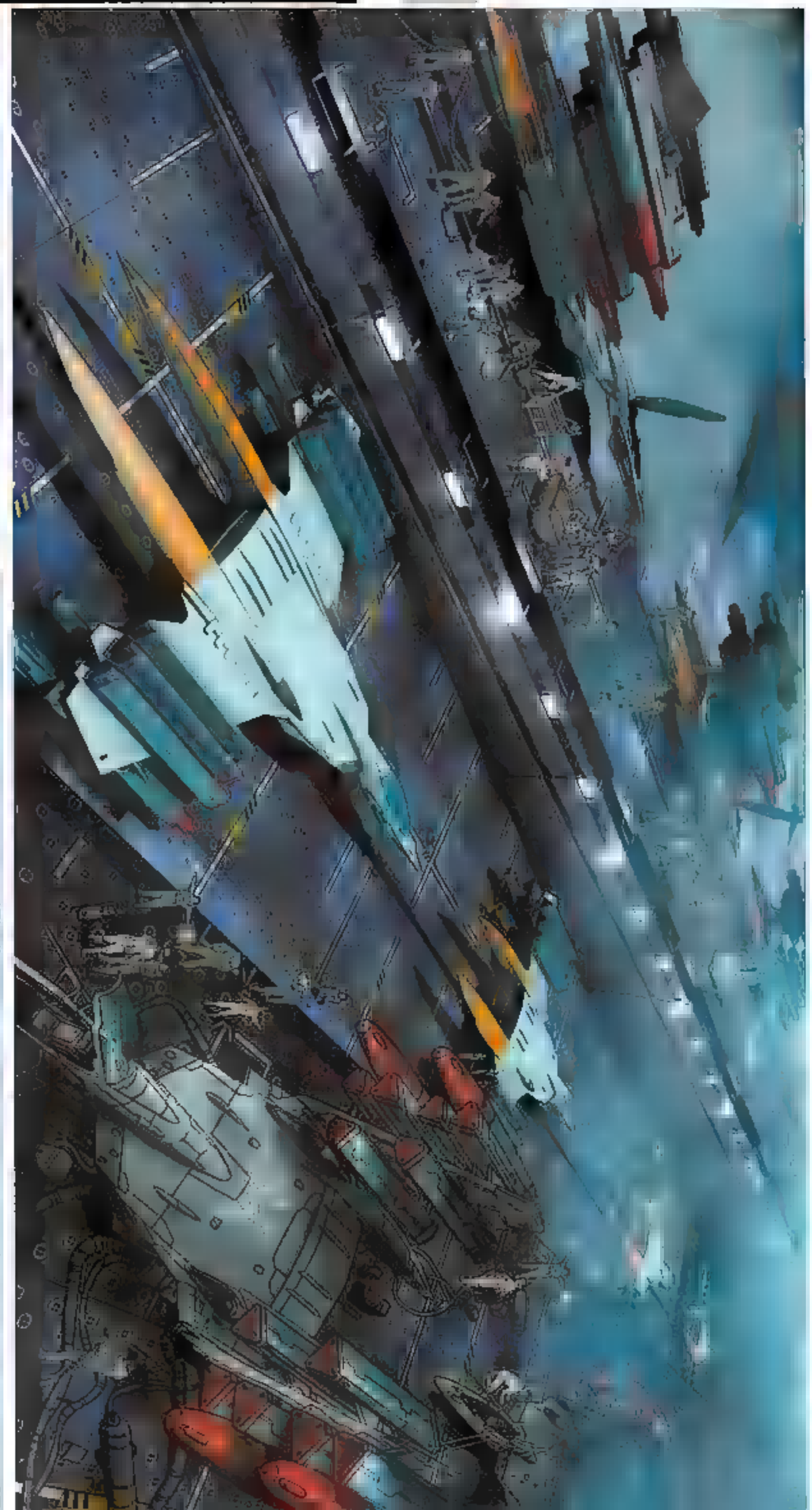



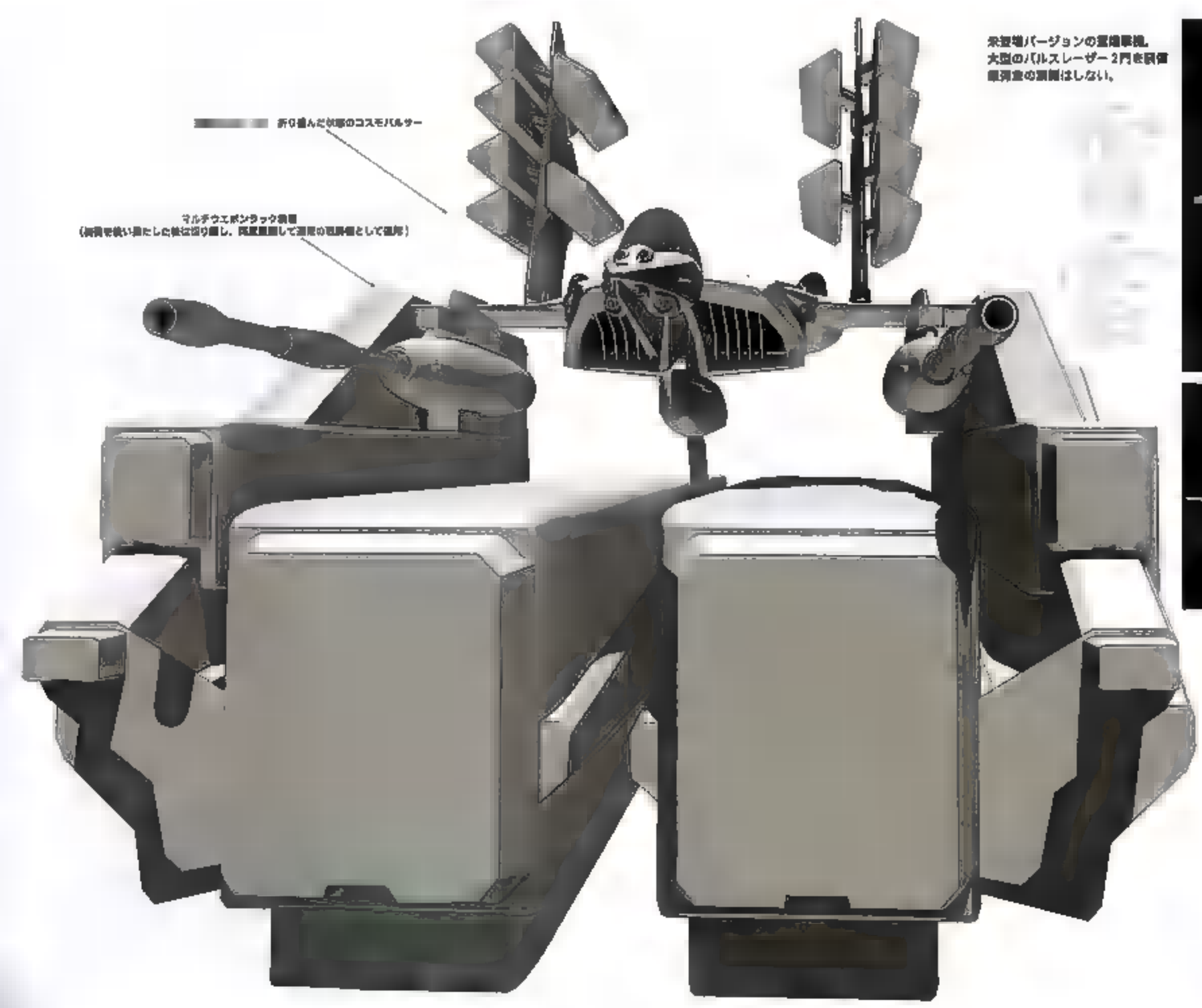
量産機見船の最終段階。真空チェンバー内でのスラスト機能。バリアードアが後方の胴体を排気熱等から護る為に上昇する。その前後の上部照明に照る光線、反射光の変化、エンジンの機能、減圧に伴る気体現現の変化等、チンボ部だけで充分説明の付くシーンへ情報を入れ込んでゆく事に伴る映像の重層構造の構築は、小林がもっとも得意とする部分である。このシーンもレイアウトから立ち上げる事に拘り、その流れと期待感を、ほぼ意図通りに仕上げている。

復活篇ヤマト、慣性制御の説明

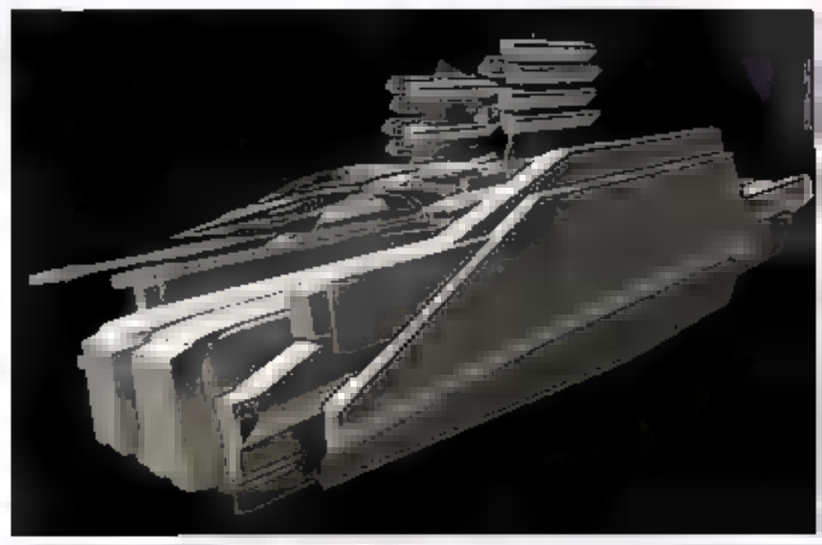
右ページの解説に在るように、気密区画と、減圧区画を分ける為に、電磁場が発達する為に用いられて来たスロープを利用して、
真空そそのスロープが作る空間に限定し、又、戦機を一貫にスロープのつくり出す減圧チャンバー・カタパルトに送り込む事に為り、
いくつかの異なった慣性制の発展を可能にしている。

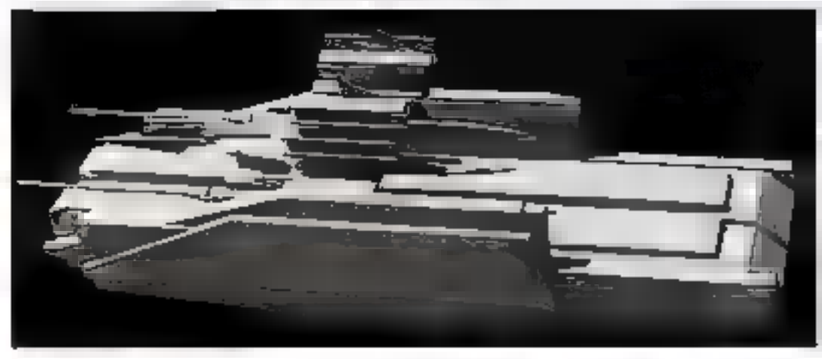







未登場バージョンの重爆撃機。
大型のパルスレーザー2門を装備
最河金の装備はしない。



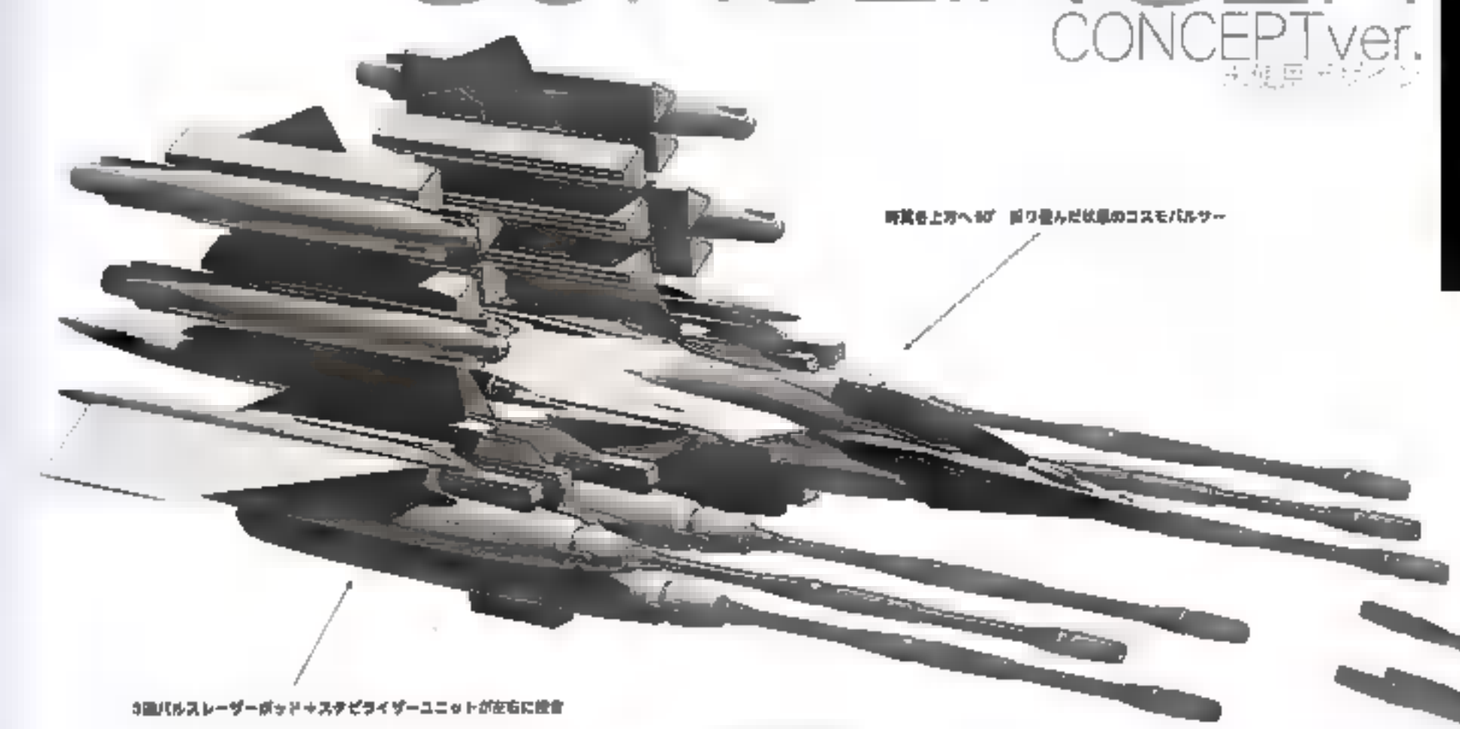


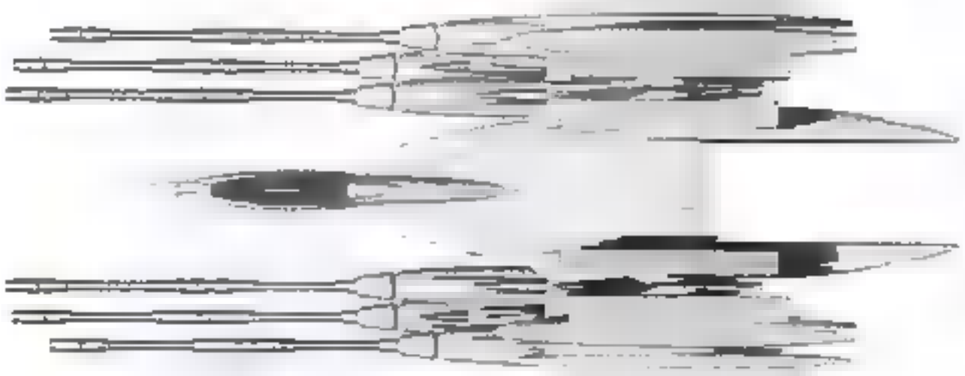
機体の折り畳み機構を用いたニュアンスの兵器換装は、重爆撃機の要有りとの発注を受ける前から用意をしてはおりましたが、さすがに遊びが過ぎたと言いますか、どうも求められているものとは違ったようなのです。例えば、此の二つのメカが抵触してしまったRULEは「戦闘機が大型艦艇なみの火力を持つのは不可」であったりする。爆弾等なら良いらしい。こういう部分の不勉強は反省する事多々有り、なのである。そういったことで、大方砲装備を外して重爆撃機は本採用と成り、重装砲撃機は不可と相成った。此の機の名残はアンドロメダ級戦艦の下部タンクの戦闘機射出ハッチ（側面に二列に並ぶ四角い扉）に見て取れる。

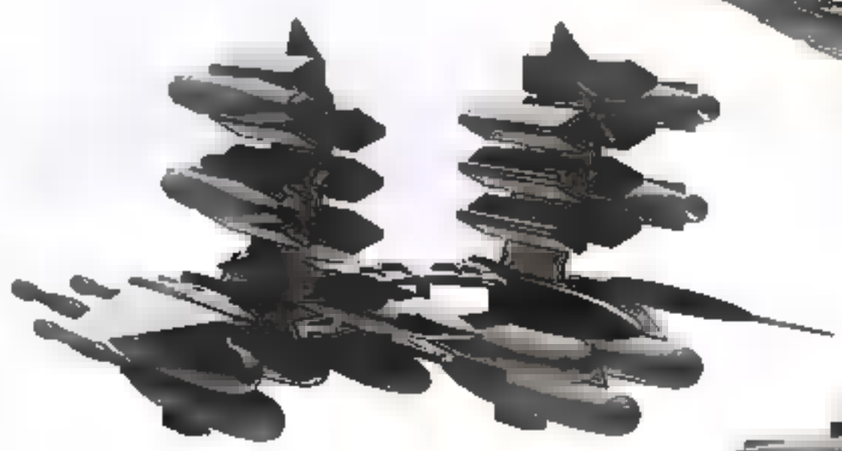
# HEAVY BOMBER CONCEPTver.

# GUNSLINGER CONCEPTver.

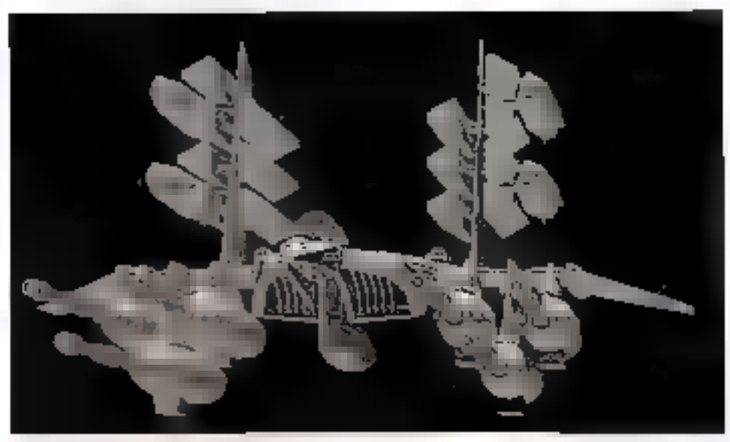
実は此の他にも、ドリルミサイルを数本装備した爆撃ver や、大型のショックカノンを搭載した砲撃ver等も [redacted] で創っていましたが、又どこかの機会でって感じですね。



未登場バージョ[redacted]
大型のパルスレーザー6門を装備
して、アンドロメダ級戦艦に搭載される予定だった。



重爆撃機は艦内の運用、発進時には
両翼を中央に、最小幅にて機動する。
発進後、複合爆装ポッドを両翼に展開、
機動性を得る。爆装ポッドには左右合
わせて268基の高性能炸薬弾が
装備されているが、ポッドごと
投下してしまう戦法が
選択される事が多い。



コスモバルサー戦闘機から重爆撃機への連結

旋回/回転ピボット

コスモバルサー本体も独自に爆撃
爆弾投下後に再度反復攻撃を行う

複合爆弾倉

重爆撃機の爆弾倉は旧式な魚雷をモチーフにしつつ、複合したユニットを現実にも重ねた前部と、安定翼のような尾部の華奢な感じの対比を狙ってみました。
両翼が展開するのは昆虫類の翅物を拡うがごとく。

# COSMOZERO 2220 Type 21

既出の機体でありながら、設定と本編イメージが異なる気がしていたので、大幅に形状をデザイン変更。加えて、カタパルト射出時の機体寸法の問題（機体幅があり過ぎる）をクリアすべく、両翼部分をインテイク部分ごと上方に折り畳む方式とした。
スマートな形状の方向性は、　　大倉雅彦のイメージに上る部分が大きい。

■■畳んでカタパルトにリフトアップされる■■状態のコスモゼロ21型。
■は前方部分のみ下ろし、■■■■り■■フィンがカタパルトレールにセットされる。
カタパルト発進時の詳細は、きちんと映像化出来るように、機構は精密に再現されている。
又、■■■■

EARTH FEDERATION
地球連邦軍 主力戦艦

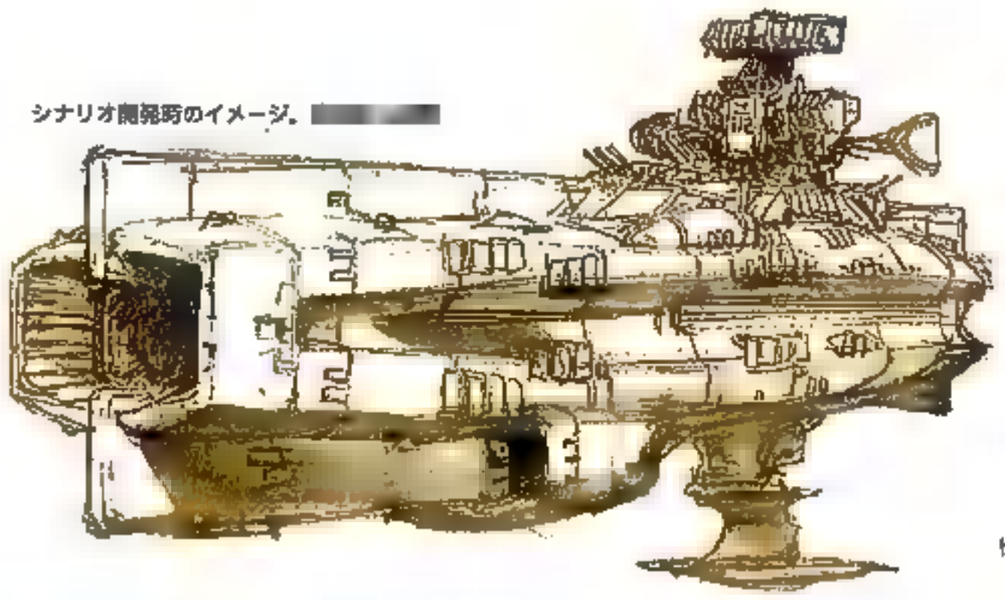
# DREADNOUGHT class

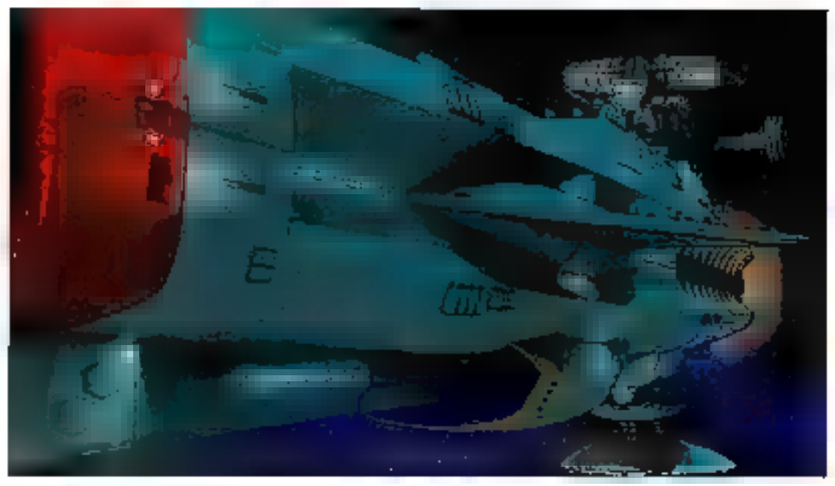
主力戦艦という過去の習慣になぞらえてはいるが、実際は「主力戦艦と一般的に呼称されている、或る[redacted]の形式」であろうから、2520の時に呼ばれていたドレッドノー[redacted]艦という事なのでしょう。昔の面影と、精鋭らしいシェイプを両立させようと意図しています。

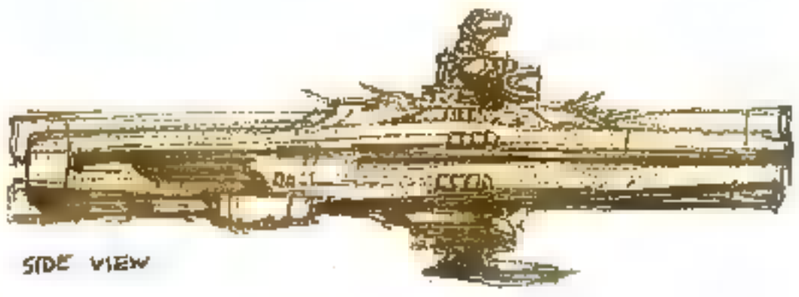
3DCG [redacted] (上)

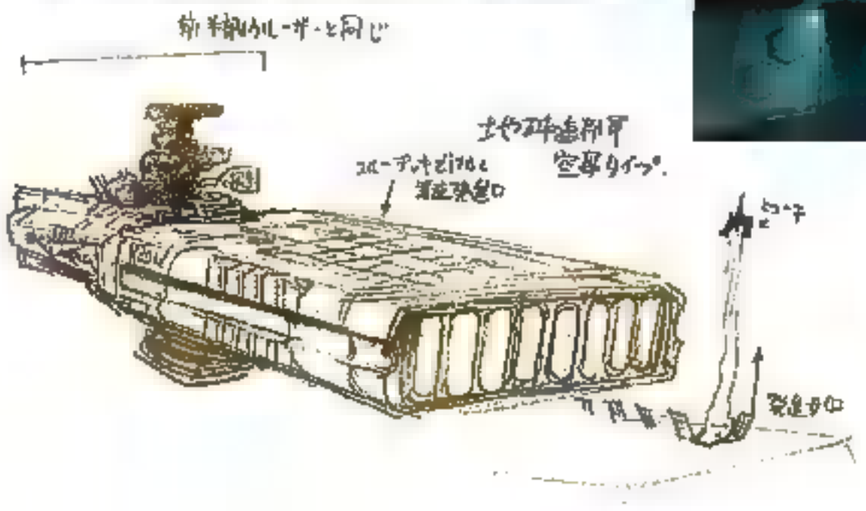
とは言うものの、此のタイプの戦艦を作るのは一番最後で有りましたので、量産型を作る気持ちと申しましょうか、比[redacted]的楽しく作り上げる事が出来ました。

シナリオ開発時のイメージ。[redacted]

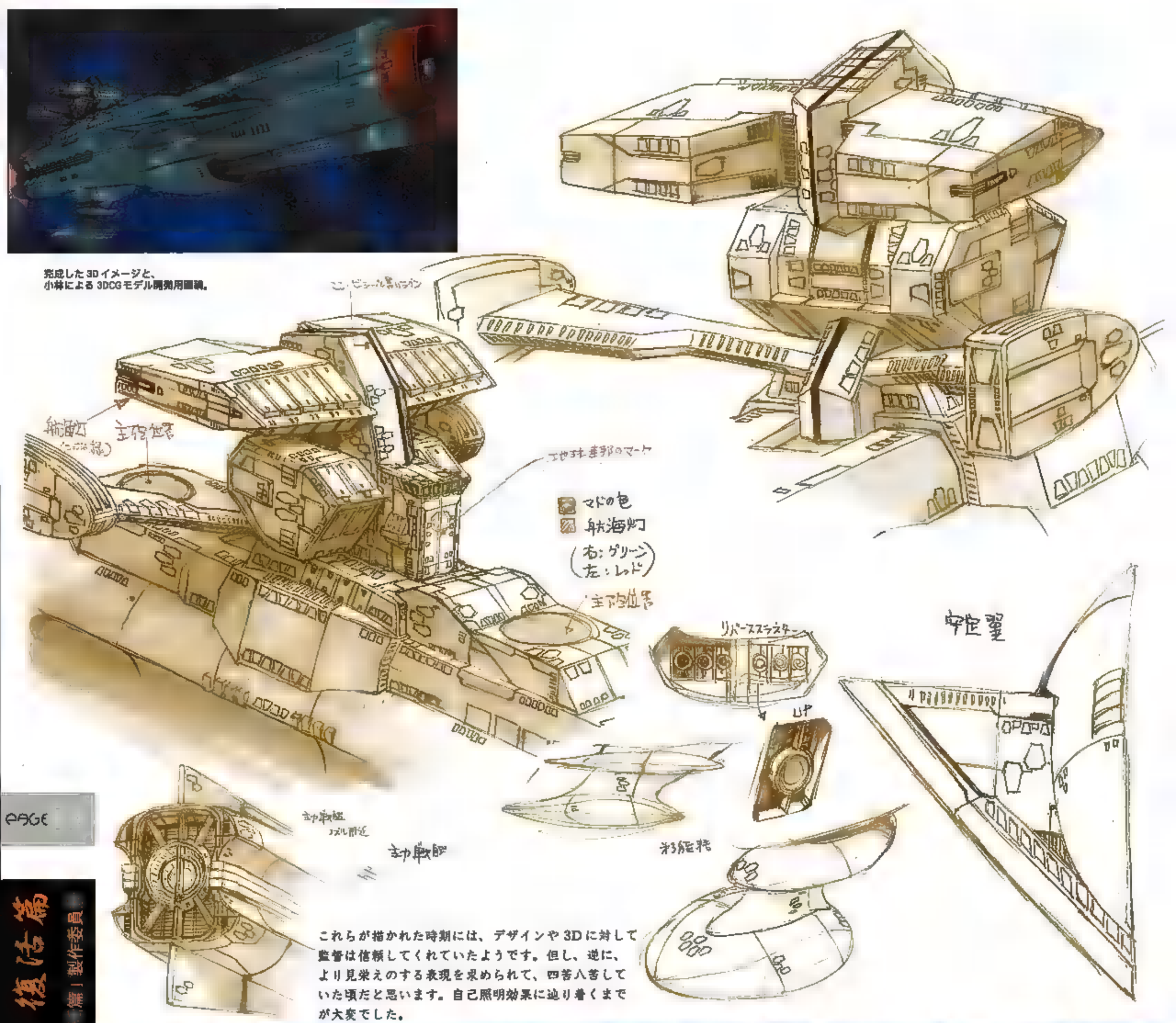




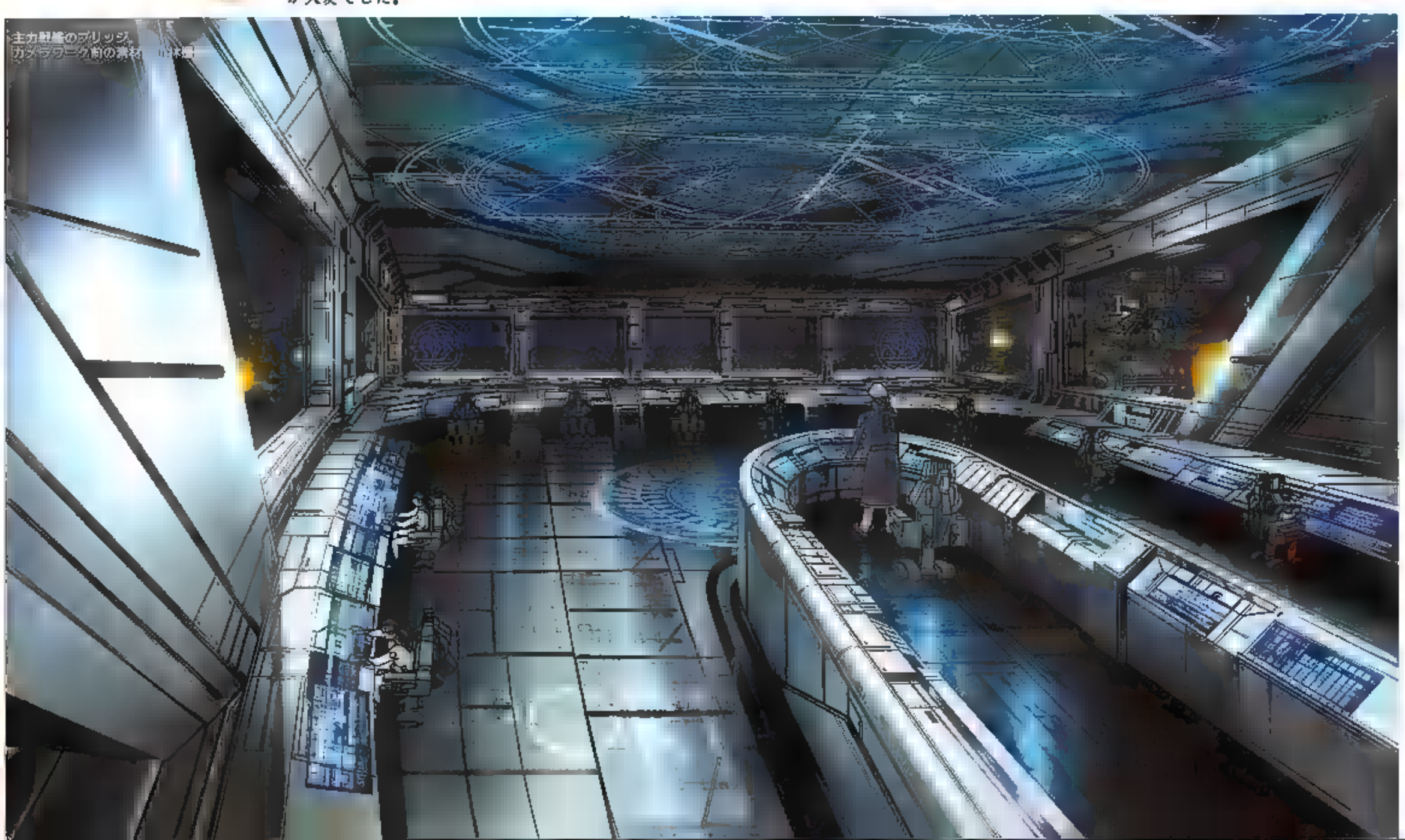


完成した3Dイメージと、
小林による3DCGモデル開発用図稿。




これらが描かれた時期には、デザインや3Dに対して監督は信頼してくれていたようです。但し、逆に、より見栄えのする表現を求められて、四苦八苦していた頃だと思います。自己照明効果に辿り着くまでが大変でした。



EARTH FEDERATION

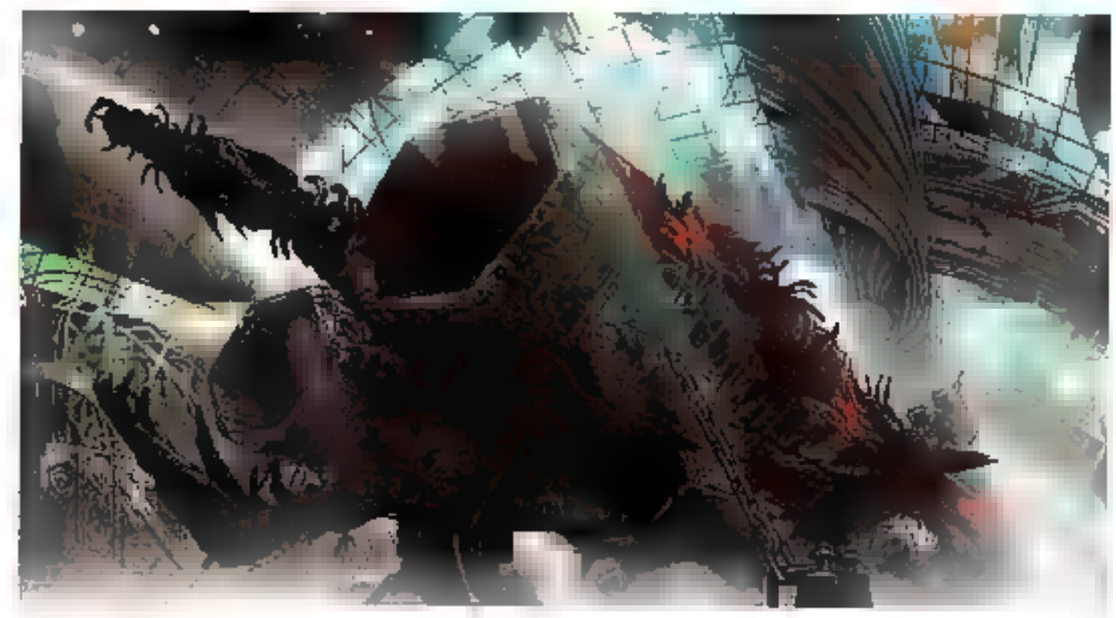
# SUPER ANDROMEDA class

地球連邦軍 スーパーアンドロメダ級戦艦

鉛筆＋デジタル彩色イメージ

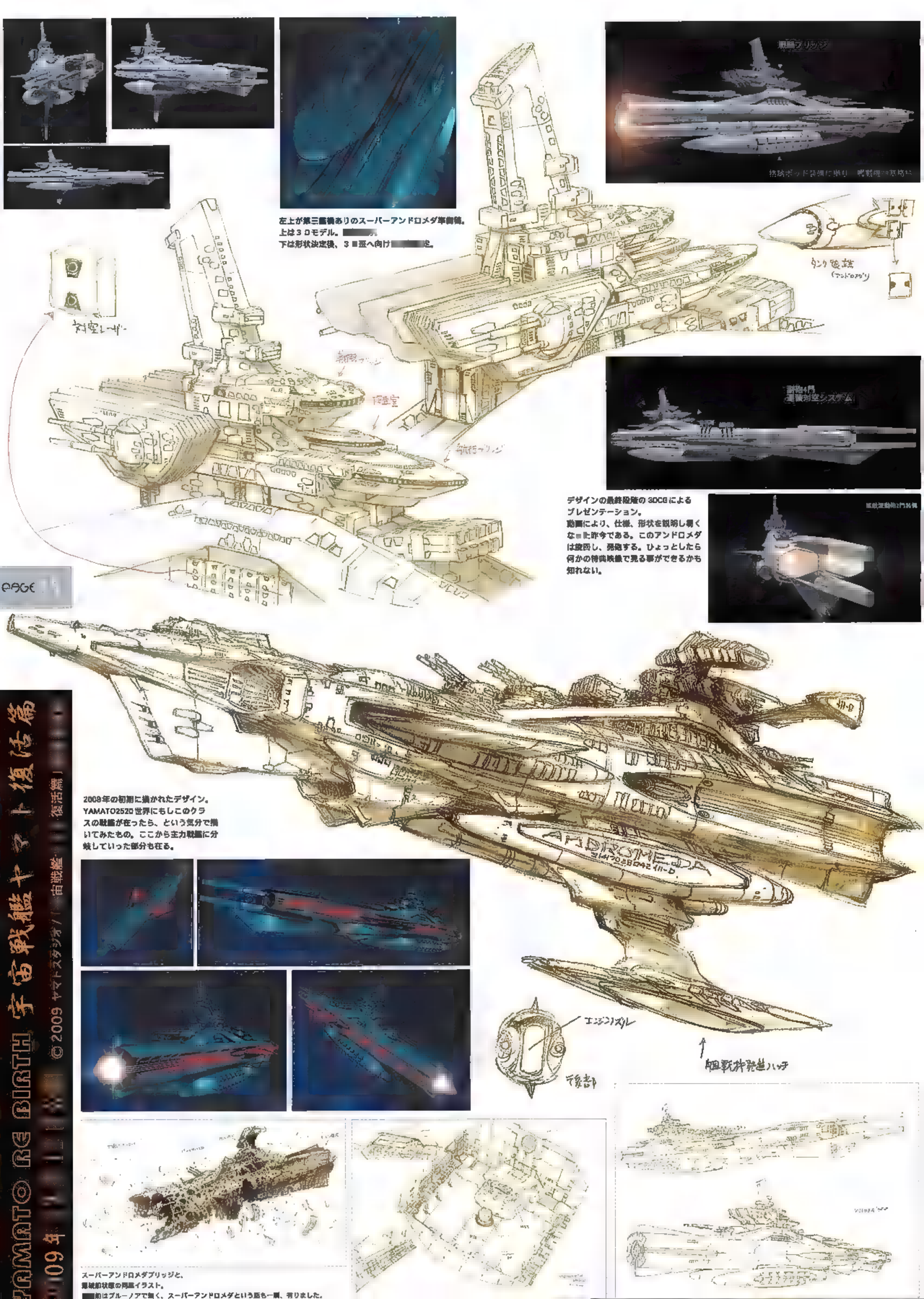
旧来の艦名を冠した宇宙戦艦を創作するにあたっては、なにかしらのイメージを戴きながらと考えていましたが、「大切なのは友軍の２つの戦艦が素人目にも判別出来る事」というメッセージ、いわれてみれば確かにそうなのでしょう。■に開発中に「なる程」と思ったのは、羽原の「下方にボリュームをつけ過ぎぬ方がヤマトらしいのでは」という言葉。最終工程まで、新造アンドロメダには大きな第三艦橋部分があったのですが、その部品を外してみた方が、下方への収まりは良い。
他人の意見には耳をかしてみる物です。
全長に関しては、主力戦艦、スーパーアンドロメダ、そしてブルーノアは同じ大きさの主砲塔のつもりで製作しておりますので、演出的な設定全長の他に、そういう部分も有るかなあと考えてフィルムを見て頂くのも面白いのでは無いかと思います。
又、色再設計は監督指示のままですが、巧い事やるなあという実感です。

3Dモデル製作中に思い付いたのが、下部に在るタンク様の物の意味。増加タンク然としたそれに、戦艦らしい発想を入れられない物かと。結果、艦載機を複数搭載するカタパルトポッド。積載ペイロードを外付けにして、本体はスマートなシェイプを形成するといった指向。
■巧い発想とばかりに、コスモパルサーもアンドロメダ専用の重装備砲撃機などといっている間に、肝心の戦闘シーンにそれほど時間をとってはいられない事が判り、まあ此の機能はカメラのいない所で使っているのだと言い聞かせつつ、形状はそのまま残しております。



アマールに■したスーパーアンドロメダの残骸と、最初期のラフスケッチ。カラー置換は自己照明サンプルとして製作した鉛筆着彩。タンク様に並んでいる四角いハッチが搭載機の発進口。
専用機はコスモパルサーページにも掲載してある「紫雷」(下)

■
セルシェーディングによってレンダリングされたスーパーアンドロメダのイメージ




左上が第三艦橋ありのスーパーアンドロメダ準備稿。
上は３Ｄモデル。[redacted]
下は形状決定後、３[redacted]面へ向け[redacted]定。

デザインの最終段階の3DCGによるプレゼンテーション。
動画により、仕様、形状を説明し易くな[redacted]た昨今である。このアンドロメダは設図し、発砲する。ひょっとしたら何かの特典映像で見る事ができるかも知れない。

2009年の初期に描かれたデザイン。YAMATO2520世界にもしこのクラスの戦艦が在ったら、という気分で描いてみたもの。ここから主力戦艦に分岐していった部分も在る。

スーパーアンドロメダブリッジと、
[redacted]航艦状態の同盟イラスト。
[redacted]船はブルーノアで無く、スーパーアンドロメダという話も一興、有りました。



YAMATO RE BIRTH 宇宙戦艦ヤマト復活篇
2009年 ヤマトスタジオ/「宇宙戦艦ヤマト 復活篇」
©2009 ヤマトスタジオ

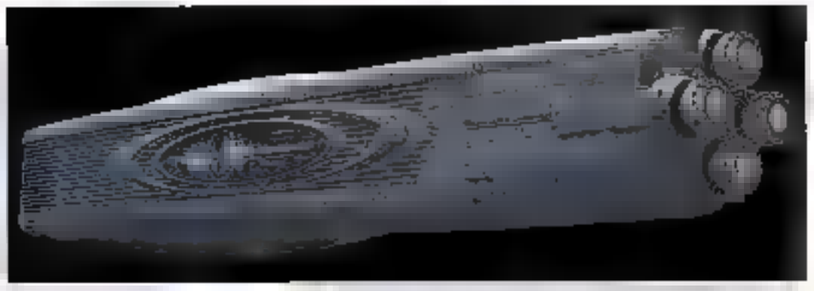
# CARGO CARRIER VESSEL EFCV-120478

地球連邦深宇宙貨物輸送船"ゆき"

古代遺跡「月」の表に続いている
主人公のファーストシーンの舞台となる地球貨物船「ゆき」。
貨物船でありながら武装を備えているのは、
伝説の「月遺跡」で、海賊対策をしていない船は
あり得ない」ということだけから。

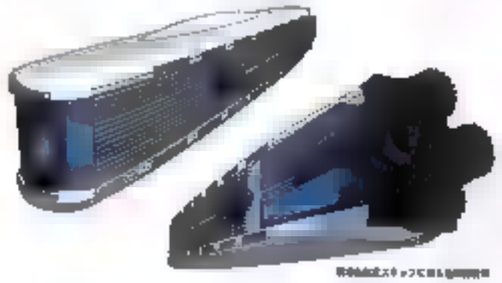
VOYMOT © 2009 宇宙戦艦ヤマト復活編

2009年12月12日公開 © 2009 ヤマトスタッフ / 「宇宙戦艦ヤマト復活編」製作委員会



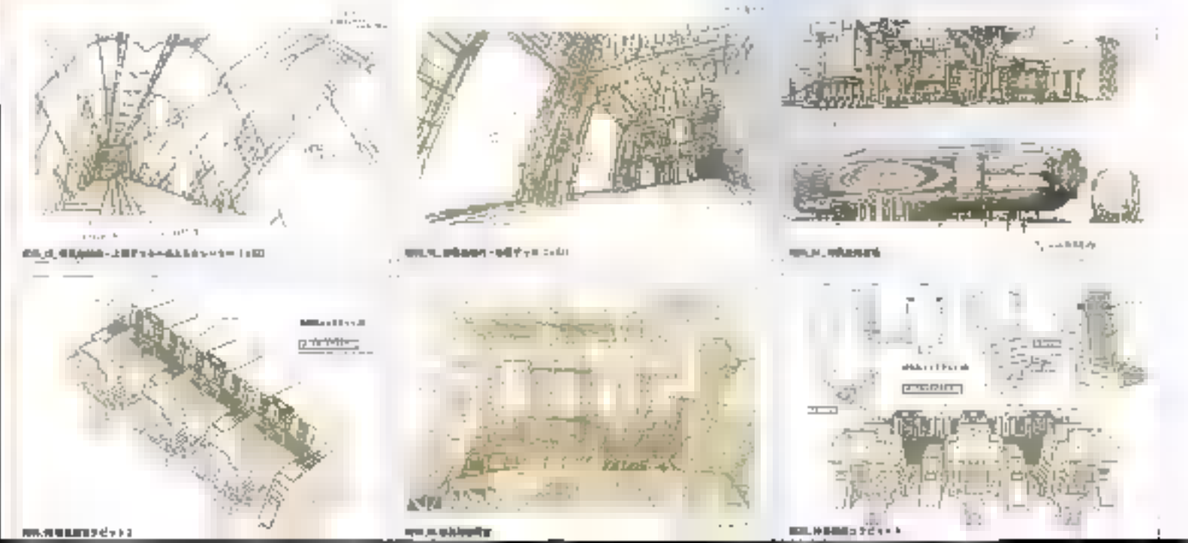
# AMARE EXPRESS

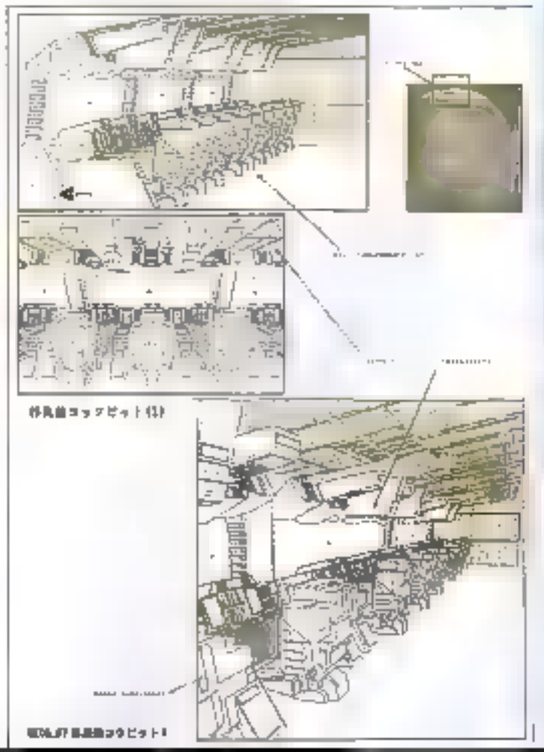
地球修復艦隊

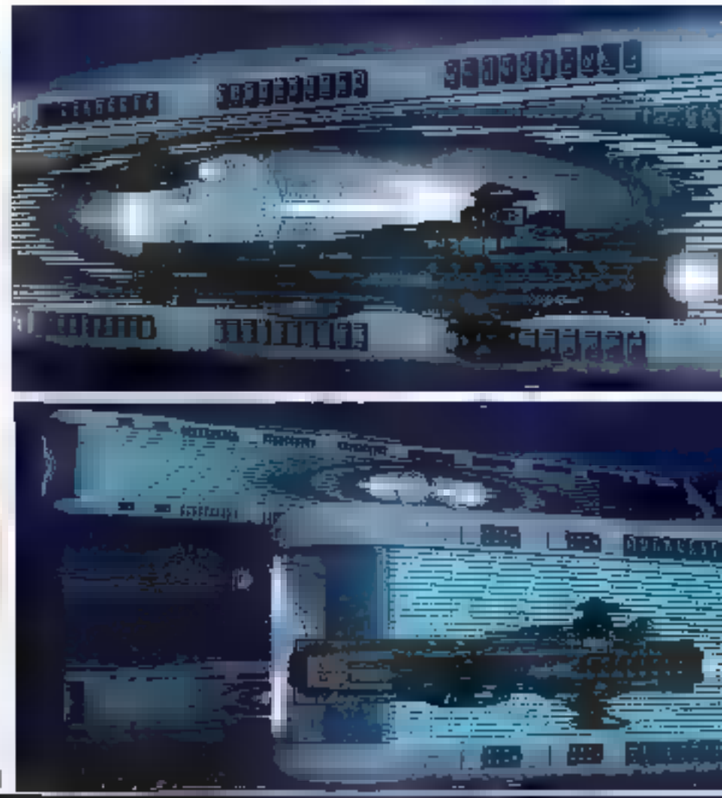


人間を乗せて遠かに銀河中心部の惑星系へと航行する母艦が民間、デザイン的には最初からあまり変化なく開発されたが、大きさや収容人員、物資搭載量等に議論に上がった。人間を移住させうる経済力を持った大きさと、開発時のプロットをみた宇宙のコンパクトさを両立させなければならない。結果、現在時のメクの技術調整によって、「気持ちの上での大きさは変化する」といった方法論をとっている。

デザインにあたっては、曲線を多用しつつもスマートになり過ぎぬよう、又、目こしら人の親たがしさも残ちか感じてして残さながら、本格冒頭の、長々と宇宙を行く様ましさも然ね備えるよう留意。結果、奇抜の機能や高層ビルを重ねしたようなシェイプに成りました。EXPRESS。という名前は以前企画した作品から持って来ましたが、意外にも合ってしまいました。





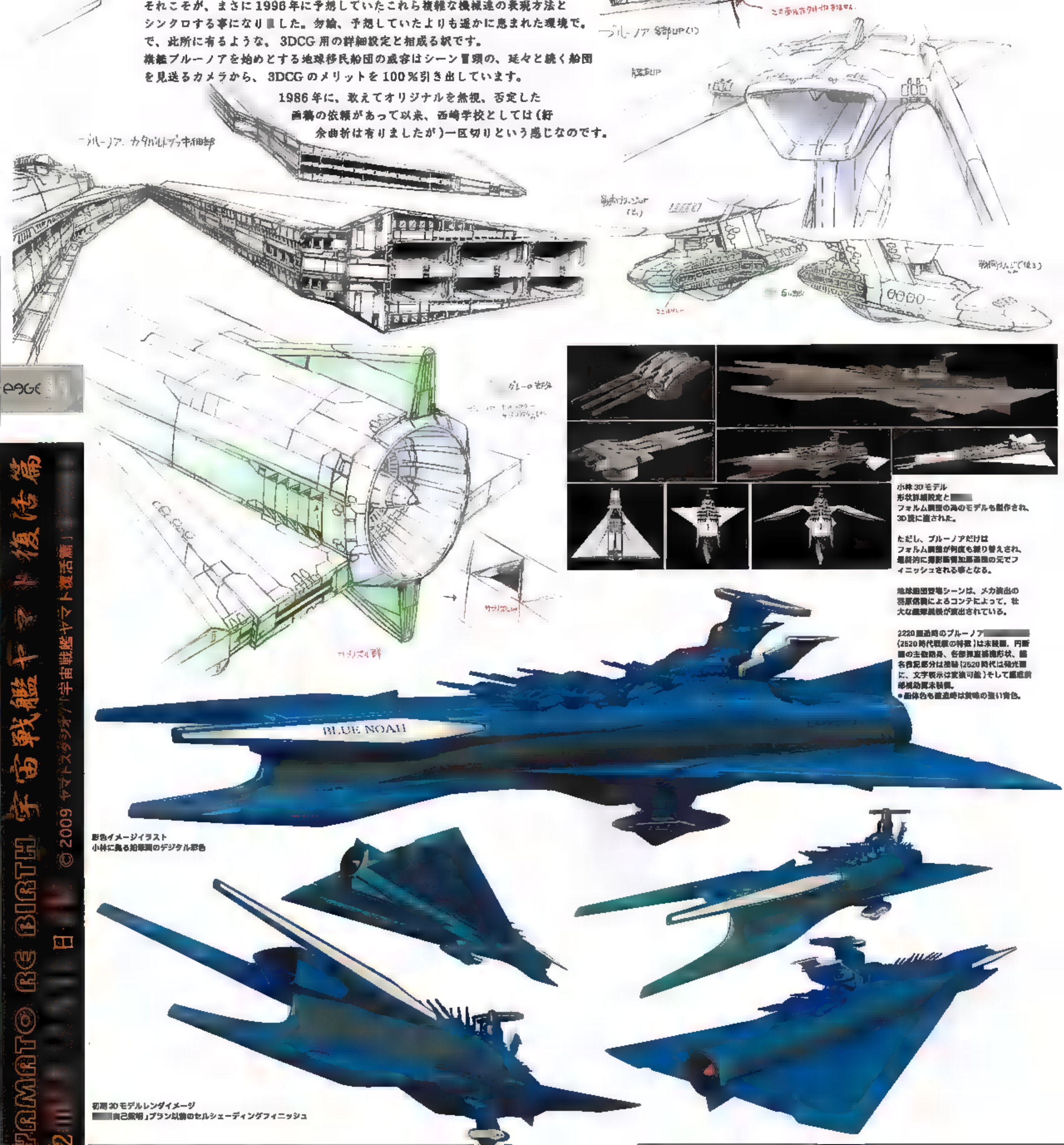


47ページのバトルダメージ設定画面も3Dモデリングの参考用資料素材として描かれた。

復活篇が再起動した時も、まずこいつをドラマに復活させるのが第一と考え、で。脚本家には有り難い状況を提示して頂いて、此の艦の再始動となります。壊れ、難破船になってしまうシチュエーションで更に闘う事が要求された本艦は、必然的に3DCG表現となり、

それこそが、まさに1996年に予想していたこれら複雑な機械達の表現方法とシンクロする事になりました。勿論、予想していたよりも遥かに恵まれた環境で。で、此所に有るような、3DCG用の詳細設定と相成る訳です。
旗艦ブルーノアを始めとする地球移民船団の威容はシーン冒頭の、延々と続く船団を見送るカメラから、3DCGのメリットを100%引き出しています。

1986年に、敢えてオリジナルを無視、否定した西崎の依頼があって以来、西崎学校としては(紆余曲折は有りましたが)一区切りという感じなのです。




小林3Dモデル
形状詳細設定と[redacted]
フォルム調整の為のモデルも製作され、3D版に直された。

ただし、ブルーノアだけはフォルム調整が何度も繰り替えされ、最終的に彩影面積加算画面の元でフィニッシュされる事となる。

地球船団登場シーンは、メカ演出の宮原信明によるコンテによって、壮大な艦隊戦が演出されている。

2220量産時のブルーノア[redacted](2520時代戦艦の特徴)は未装備。円盤部の主砲周辺、各部推進機関形状、艦名表記部分は地球(2520時代は発光部に、文字表示は変換可能)そして艦底前部機動装置未装備。
＊船体色も建造時は黄味の強い青色。

彩色イメージイラスト
小林に集る初期案のデジタル彩色

初期3Dモデルレンダイメージ
[redacted]自己照明」プラン以前のセルシェーディングフィニッシュ

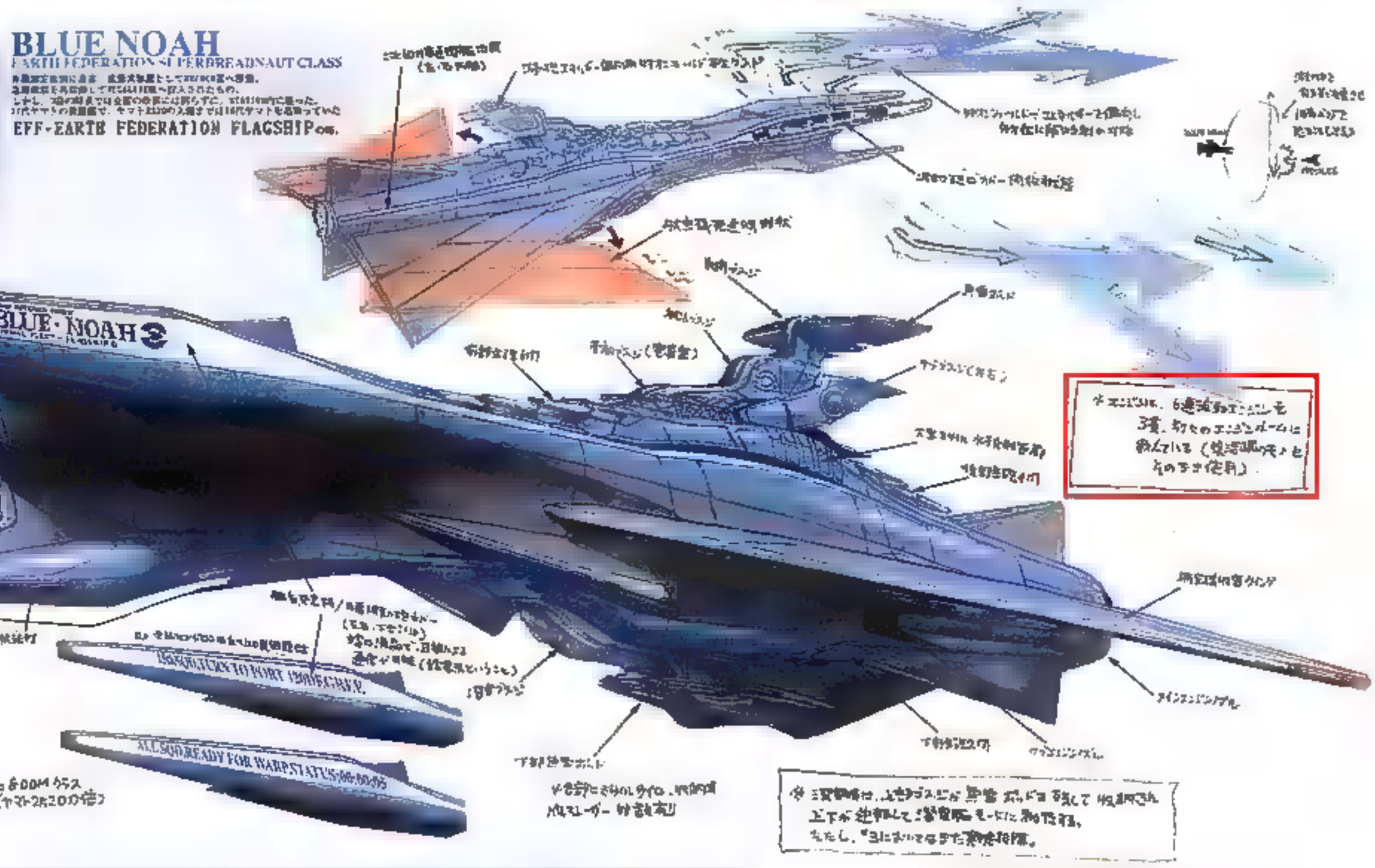


宇宙戦艦ヤマト 復活篇
YAMATO RE BIRTH
© 2009 ヤマト2199製作委員会

# BLUE NOAH

## EARTH FEDERATION FLAGSHIP 2220

「ヤマト復活篇スタッフ」として2520年に向けてデザインした戦艦は、2220へのチャレンジ

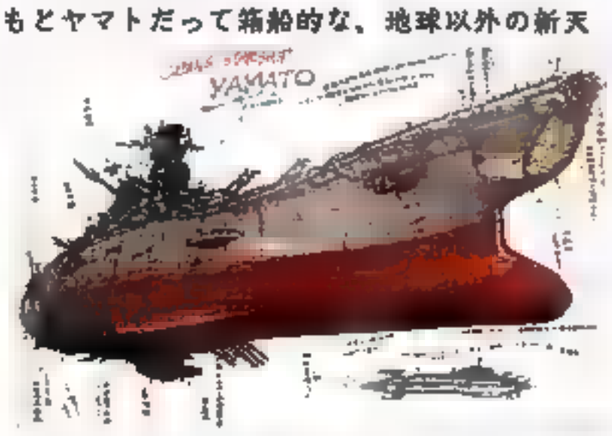



1986年の図

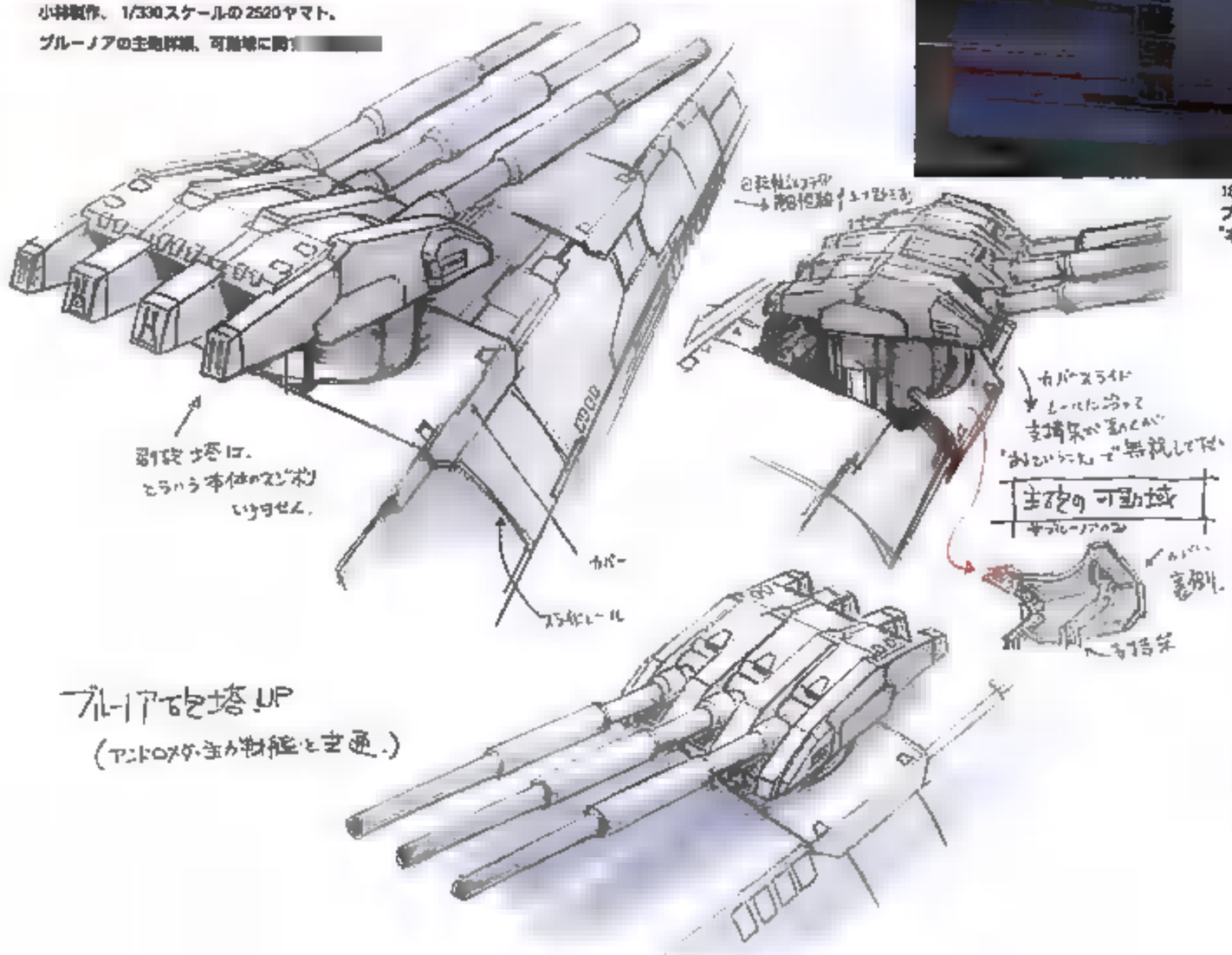
YAMATO2520の手伝いがひと段落する3話の製作後半、良く考えてみると、此の世界観で復活篇の300年未来を作っているんだなあという…感慨も有り。そして、「待てよ。宇宙の時間■■で300年など■あっという間じゃ無いか。生き物じゃ無い、構造物である船に300年以上■寿命、耐久年数を持たせてやれば、復活篇の時代に作られた宇宙船を2520年に登場させる事が出来るかも知れない」…切っ掛けはこんな感じ。スタジオで動画書いて、セルを塗って。本編カット用素材を塗って、監督に見せオーケーを貰ってから、設定は後で描いた物です。2220かその数年前か、数百年に及ぶ大航海に耐えるだけの寿命を持つ船を地球は持つだろう。もともとヤマトだって箱船的な、地球以外の新天地を探して人類を届けようとしていたくらいだから(それも、ワープ無しで!)そういう超長距離宇宙船の発想はあったはず。まして2220。安価で生産性の良い移民船を量産する前に、同じ構想の■■■作るでしょう。真田さんだし。超長距離、数世代にも渡る航海に備えて船体も大きく、とか。航空機発達の為の「巨大な翼」は最終偽装時に、純粋に戦闘艦としても高い性能を持たせるべく、追加装備されたシステムとか。いや理屈上はそういう事でも、当時「マイティ・ジャック(昔、円谷特撮に出て来た表題にもなっている空中戦艦)って格好いいよね」と増尾君と気持ちそのままを妄想に。2カットだったと思います、2520の3話に出て来たのは。しかし復活ヤマトと同じ■■■■コアを持ち、セイレーン、地球、どちらの宇宙船のフォルムに無い、2520ヤマトの異質なシェイプの語られなかったオリジン、地球連邦軍旗艦。そういう船が、300年後に待ち受けている世界観を構築したつもりです。つもりでした。当時は2520の後に復活■が再起動するのはまず無い事だろうと思っていましたから。
ただ、監督がシド・ミードのデザインに感じたセンシティブが続くならば、ひょっとしたら。という感覚も有り。企画、現場はフェードアウトして行きました。で、10年って事になるのかしら、ブルーノアは300年前のオリジンを■索する事になる■です。

小林製作、1/330スケールの2520ヤマト。
ブルーノアの主砲砲塔、可動域に関す■■■■■

18代ヤマトのブリッジ。
ブルーノアはこれよりも、少しだけ
"本来のヤマト世界寄り"を意識してデザインした。




1986年、原作イメージと関係なく、モチーフとしてヤマト、
宇宙戦艦を素材として構築したデザイン図。

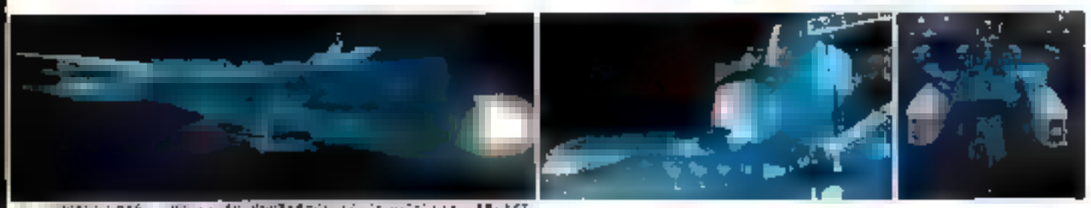


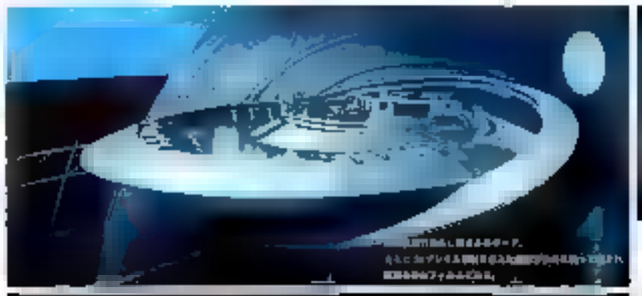
# BLUE NOAH

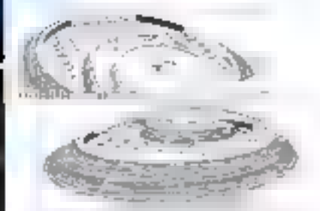
## EARTH FEDERATION FLAGSHIP 2220

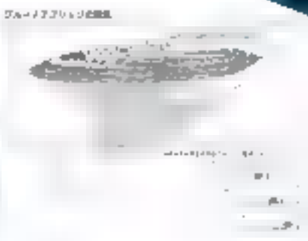
かくして2220年から2230年までの世界観を見通すような宇宙空母。地球連邦艦艇のデザインや表現方法も新たに、何をタイトルバックを飾る戦艦として扱う事となりました。気付きながらも法螺する動機、デザイナーとしてほんの僅かな可能性に賭けたあの時代の、思わず嬉しい誤算でもあり、今回のチーフに抽出もいち名作でも有るのかなと思います。

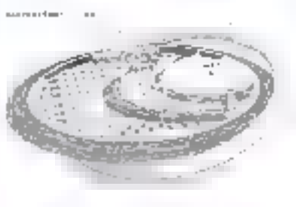
山間の基地機ポットを収納し、30門もの主砲を搭載する地球防衛艦艦。
時間は有限から無限的な状況に陥った地球移民船と、惑星植物の戦いで幕を開ける。







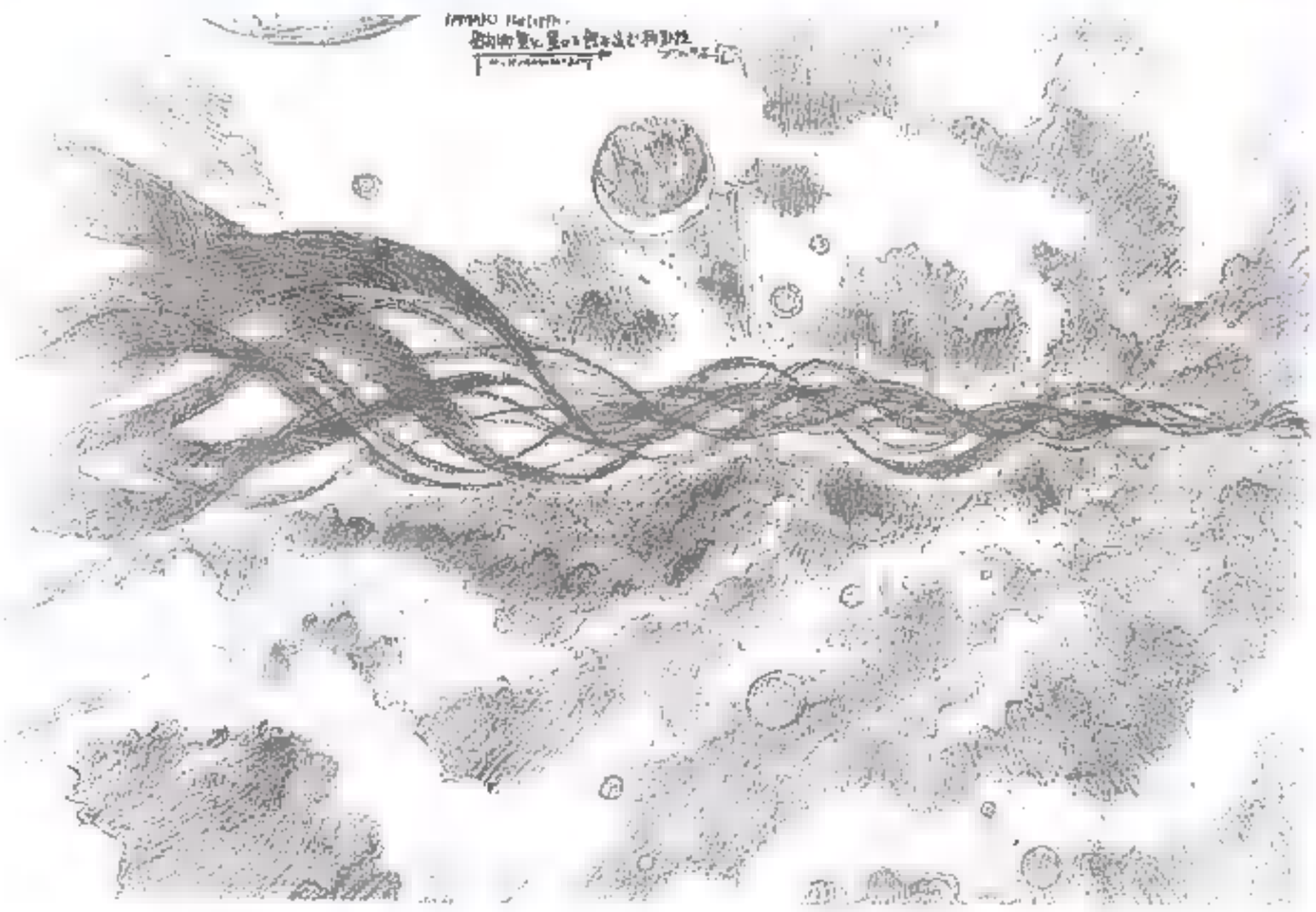




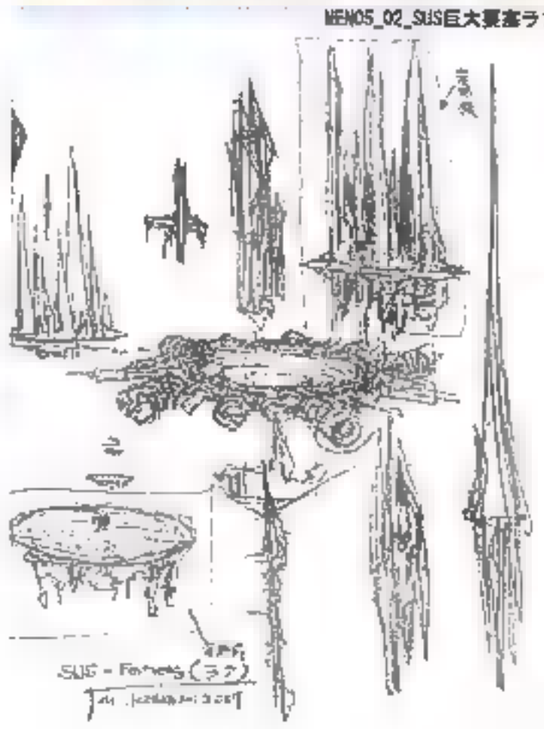
PROMOT© GO BUSTER 宇宙戦艦ヤマト復活篇
2009年12月12日公開 ©2009 ヤマトスタッフ ・ 宇宙戦艦ヤマト復活篇 製作委員会

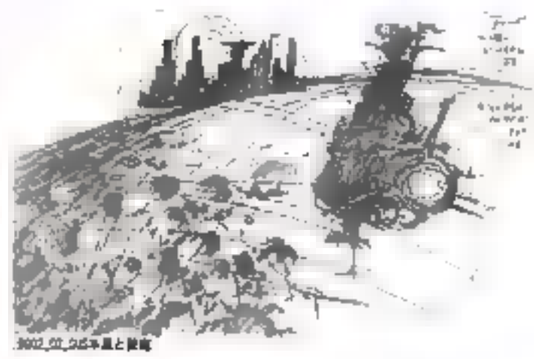
# IMAGE CONCEPT O

(左右カラーボード)銀河系中心部付近に位置する敵国本拠地の恒星系初期イメージ。銀河系、太陽系の姿、イメージは天体研究が進み、昔のヤマトの世界観とは異なる現実が在る。銀河系が棒状渦巻き形状である事、冥王星の姿等。しかし、あくまでヤマトの世界観の延長線上に在るイメージを醸し出すべく、逆に、だからこそ行える世界設定も在るはず。宇宙空間の煙り的なエレメントや、宇宙空間に現れる水面。そう云った事を模索しつつ、独自的なビジョンを追求していた時期のデッサン、ボードです。個人に変更された物も在りますし、初期の発想が最後まで継承された物も在ります。全て、本番シナリオ作業の前に行われました。

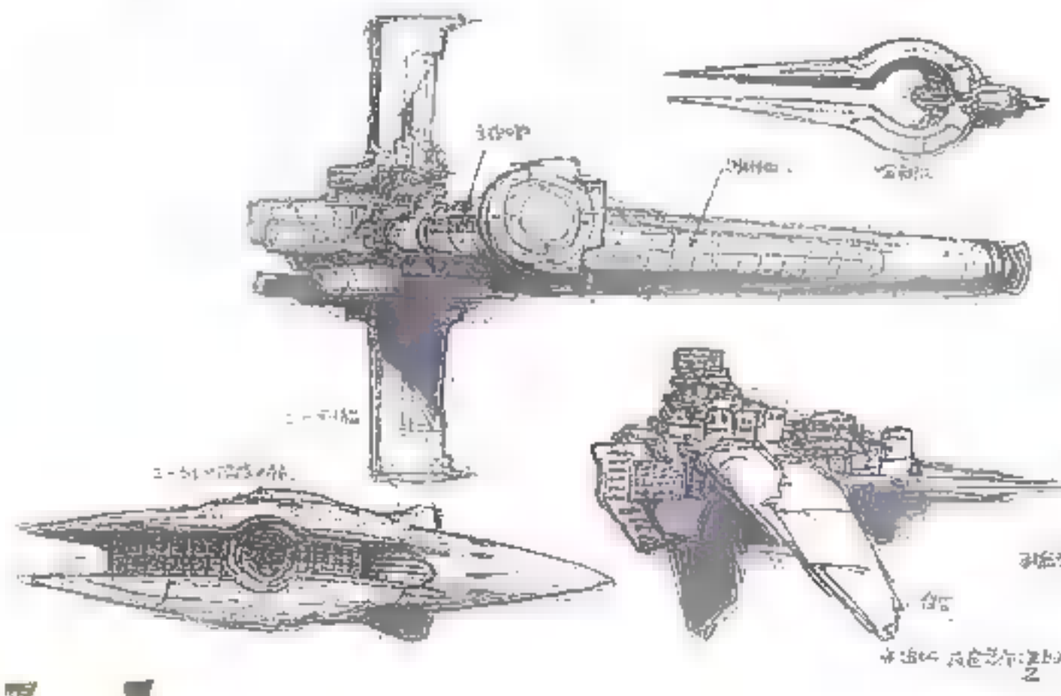


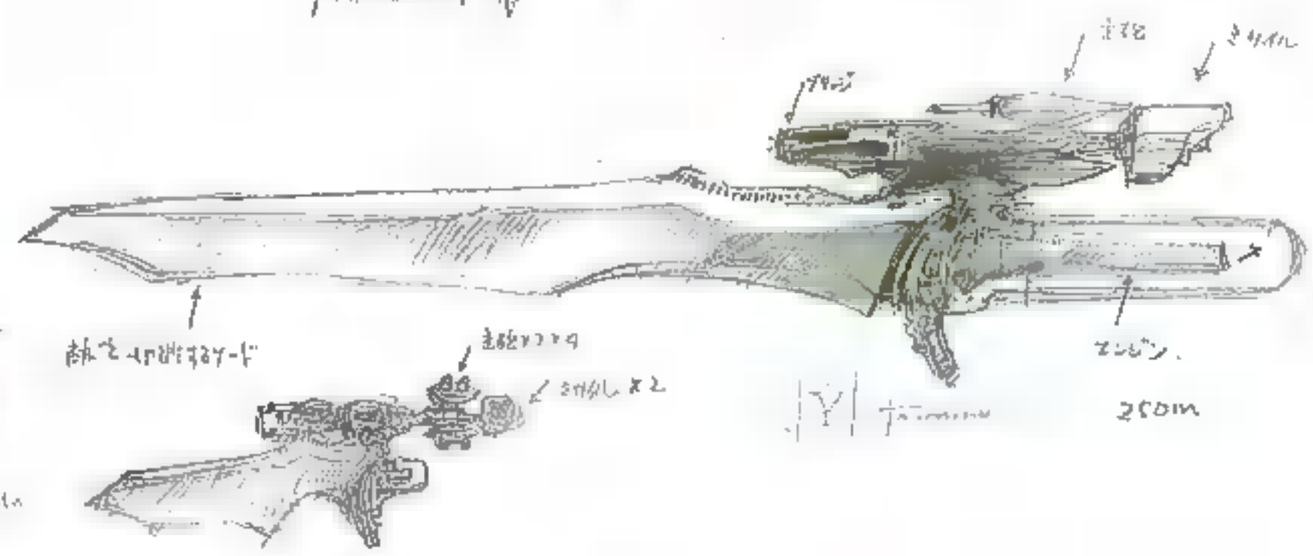
MEN05_02_SUS巨大要塞ラフ

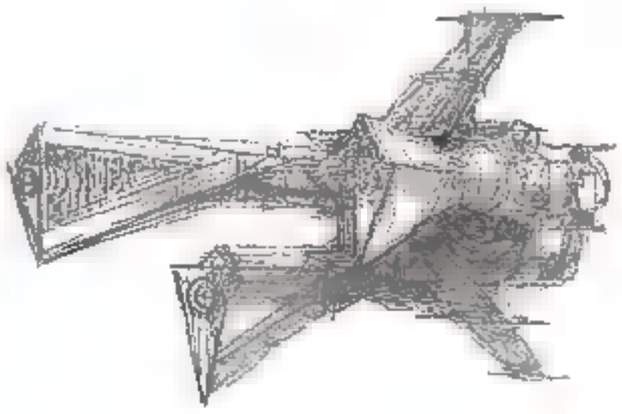


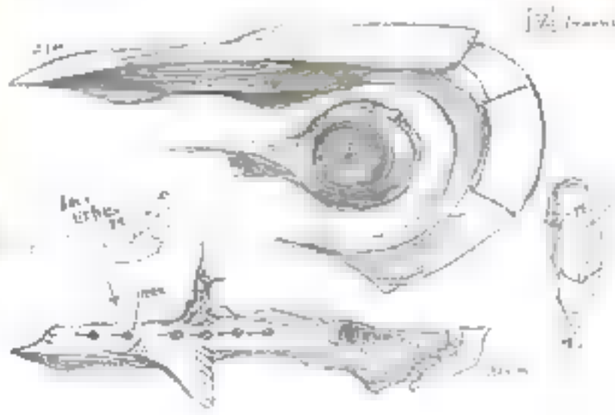



移動性ブラックホールの初期イメージ■、敵国要塞の初期イメージ、デザイン。
下は星間連合国の初期アイデア。
(Y と表記されているのがフリーデ、Z と表記されているのがベルデルとなる)









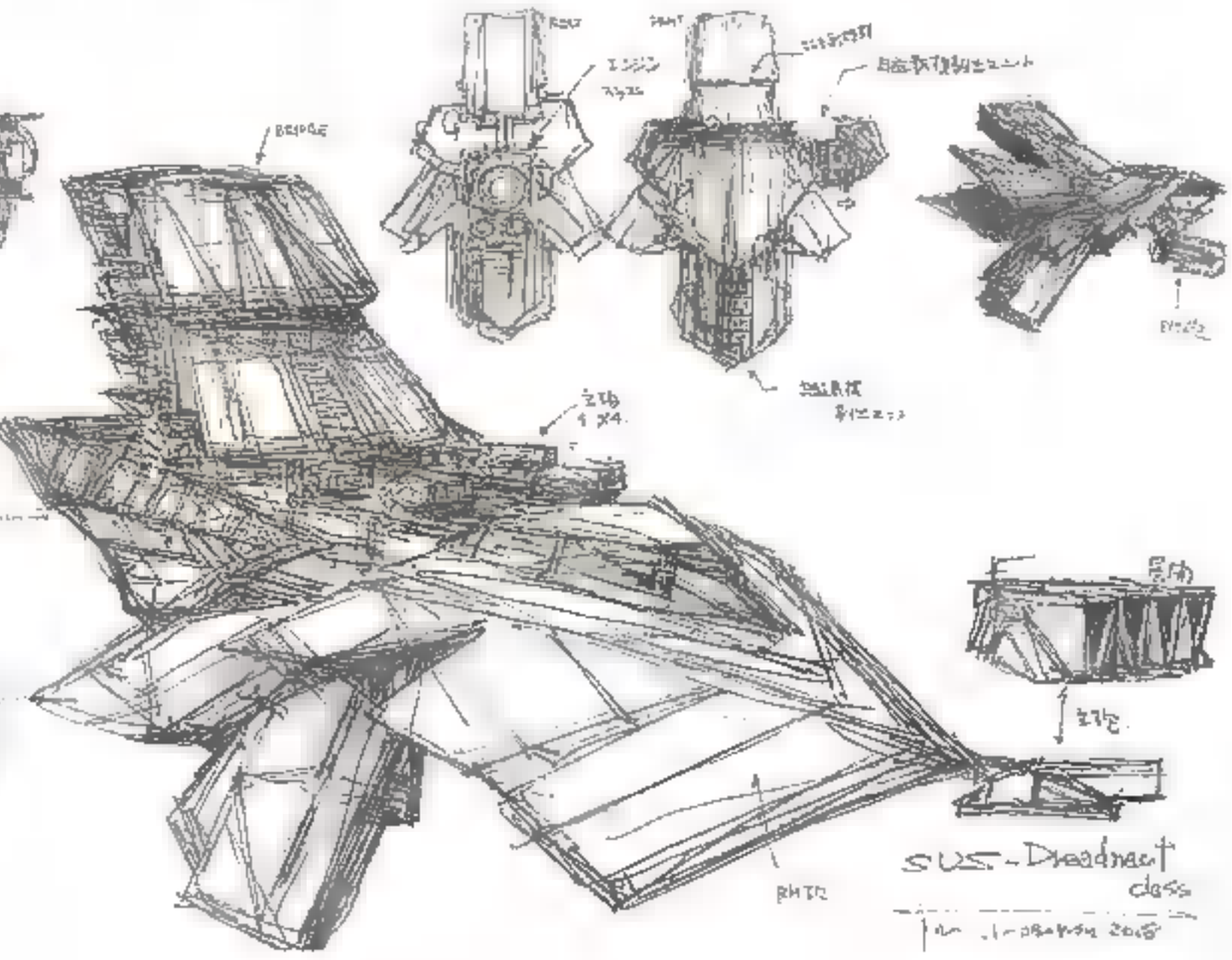
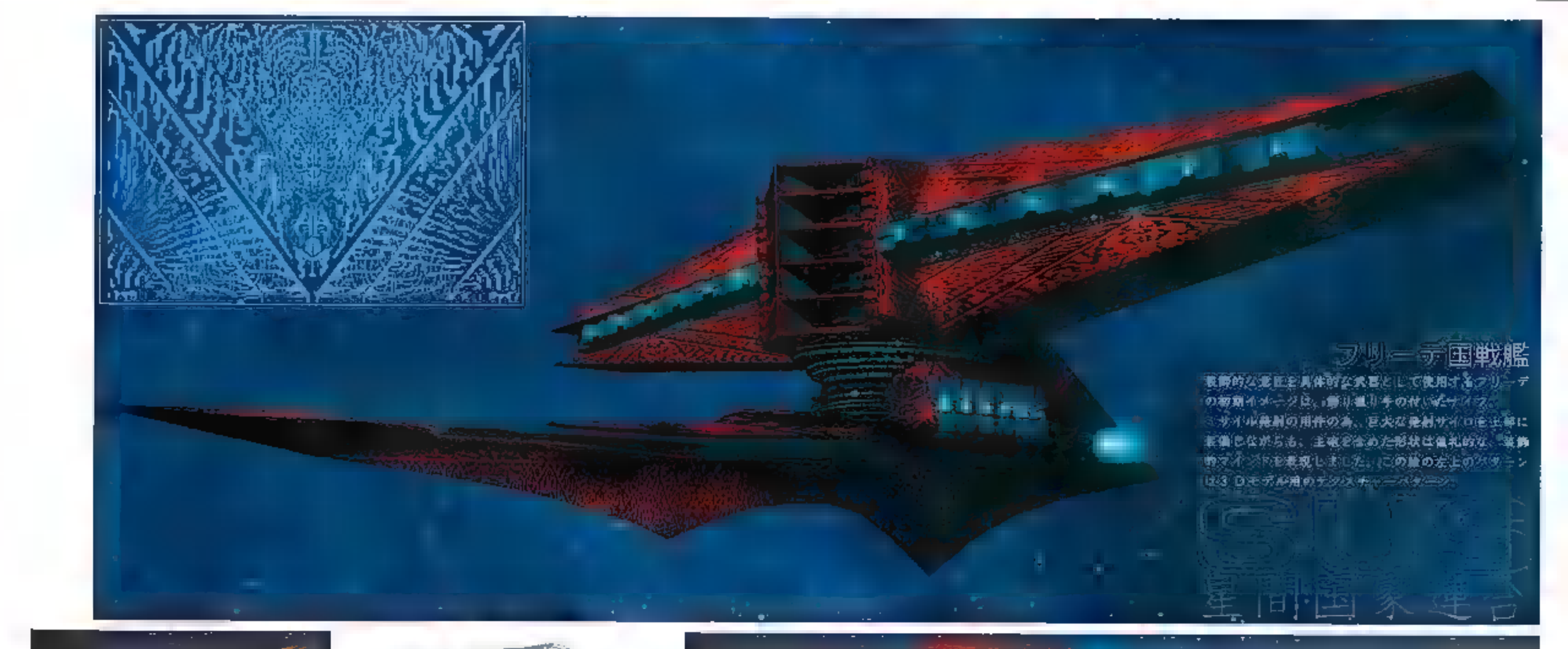
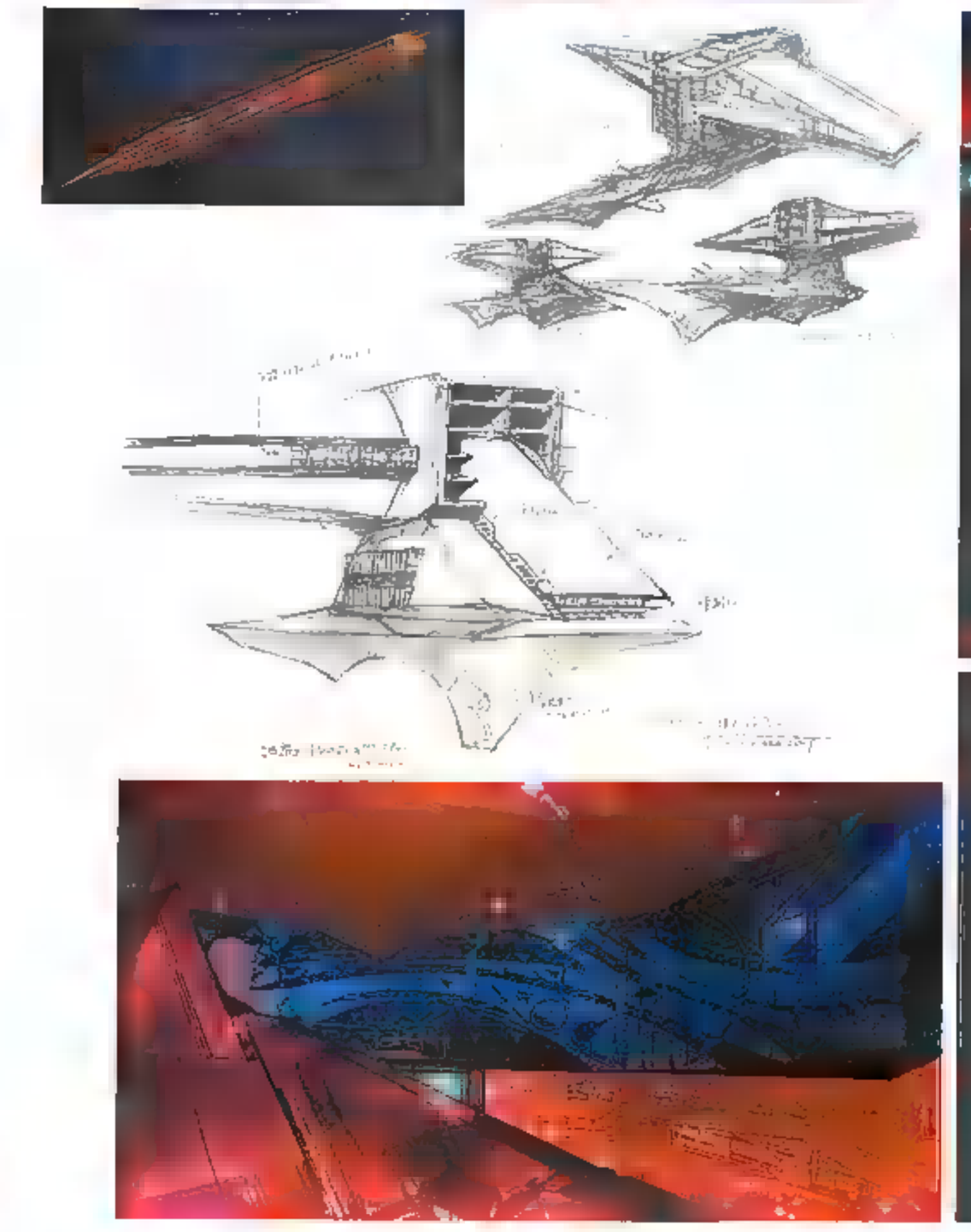


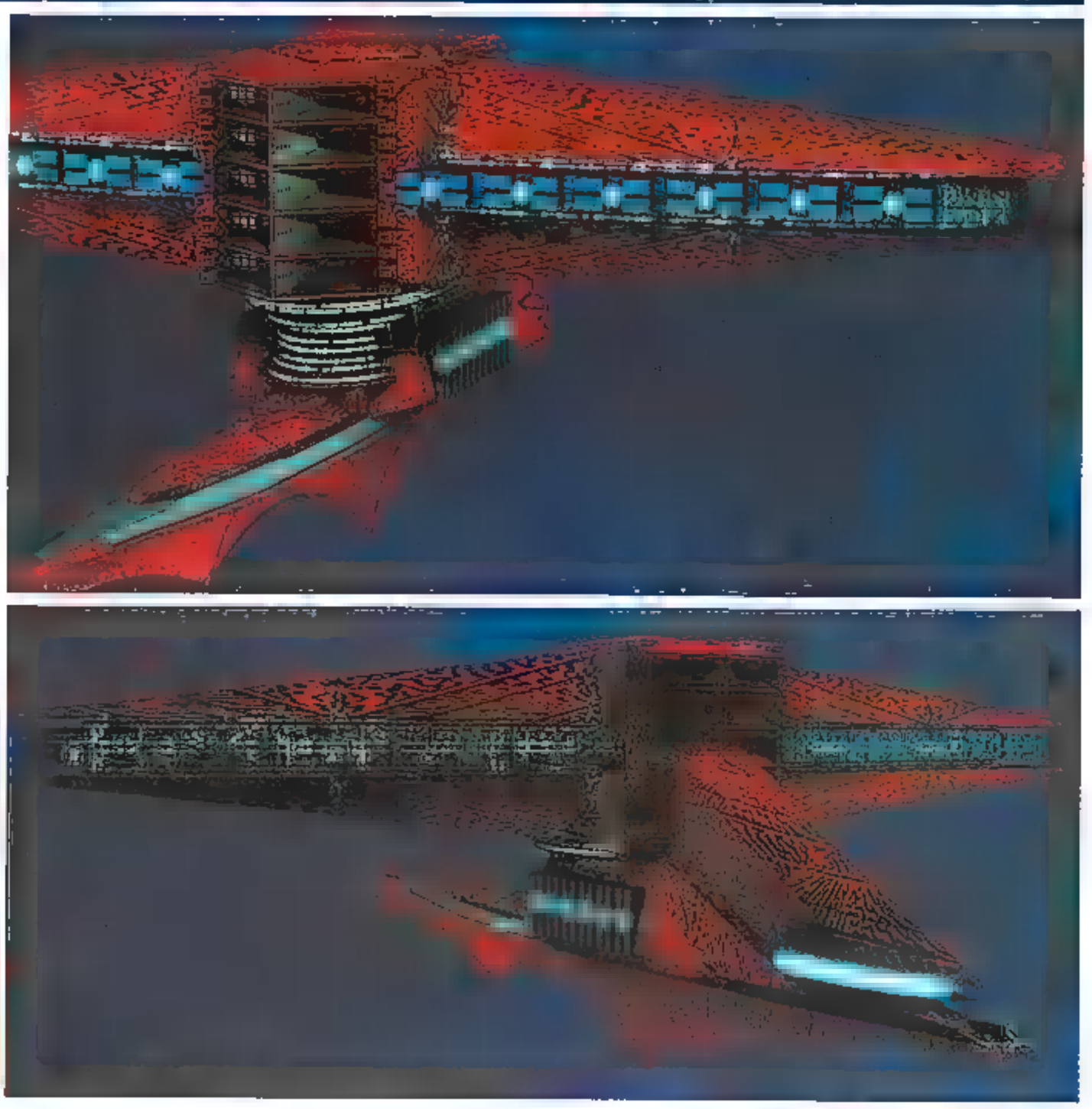
IMAGE
CONCEPT
OF
WORLD
2220
敵国要塞の初期デザイン、彩色ボード。
下は滑宙艦の初期イメージボード。
PROMOTO RE BIRTH 宇宙戦艦ヤマト 復活篇
© 2009 2009年12月 ヤマトスタジオ/「宇宙戦艦ヤマト復活篇」製作委員会



## フリーデ国戦艦

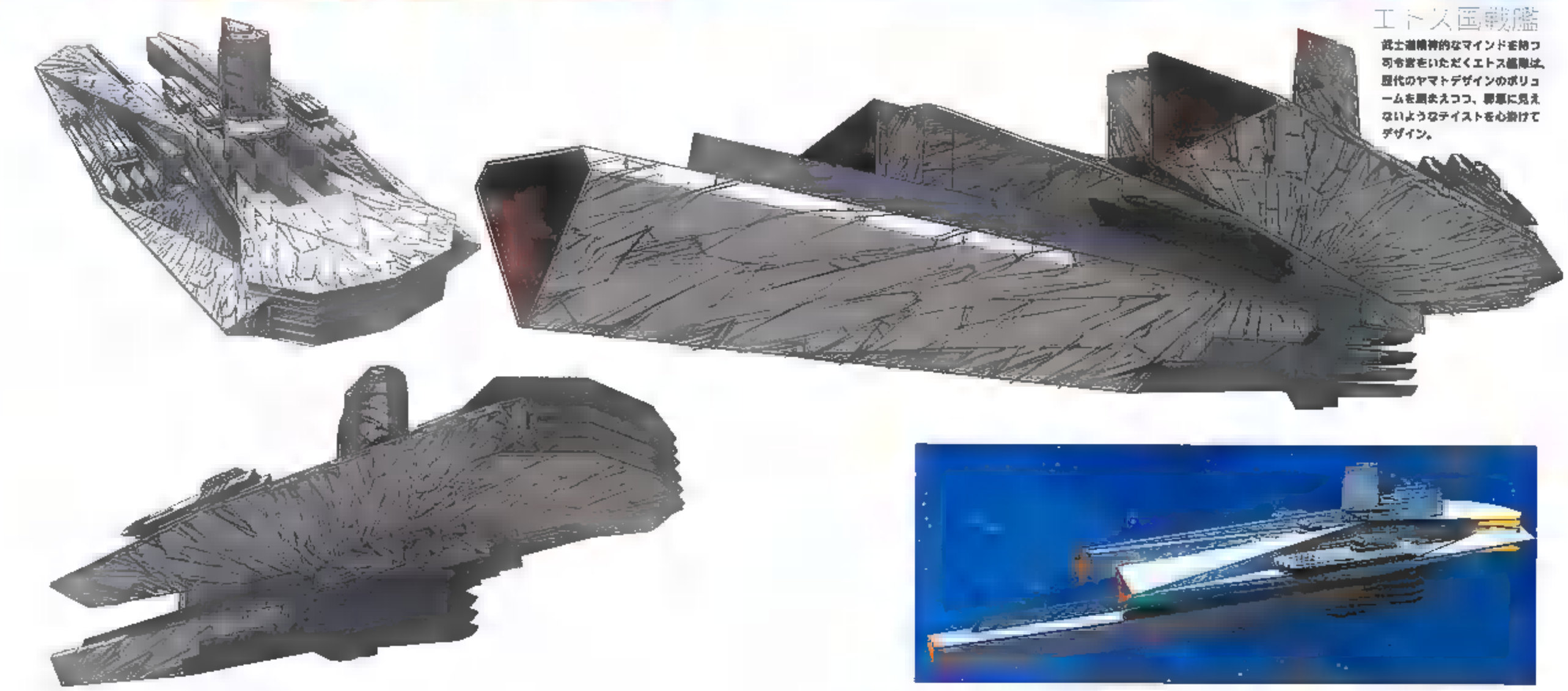
装飾的な意匠を具体的な武器として使用するフリーデの初期イメージは、飾り盾り手の付いたナイフ。ミサイル発射の用件の為、巨大な発射サイロを主軸に装備しながらも、主砲を含めた形状は儀礼的な、装飾的マインドも表現しました。この絵の左上のスケッチは3Dモデル用のテクスチャーパターン。

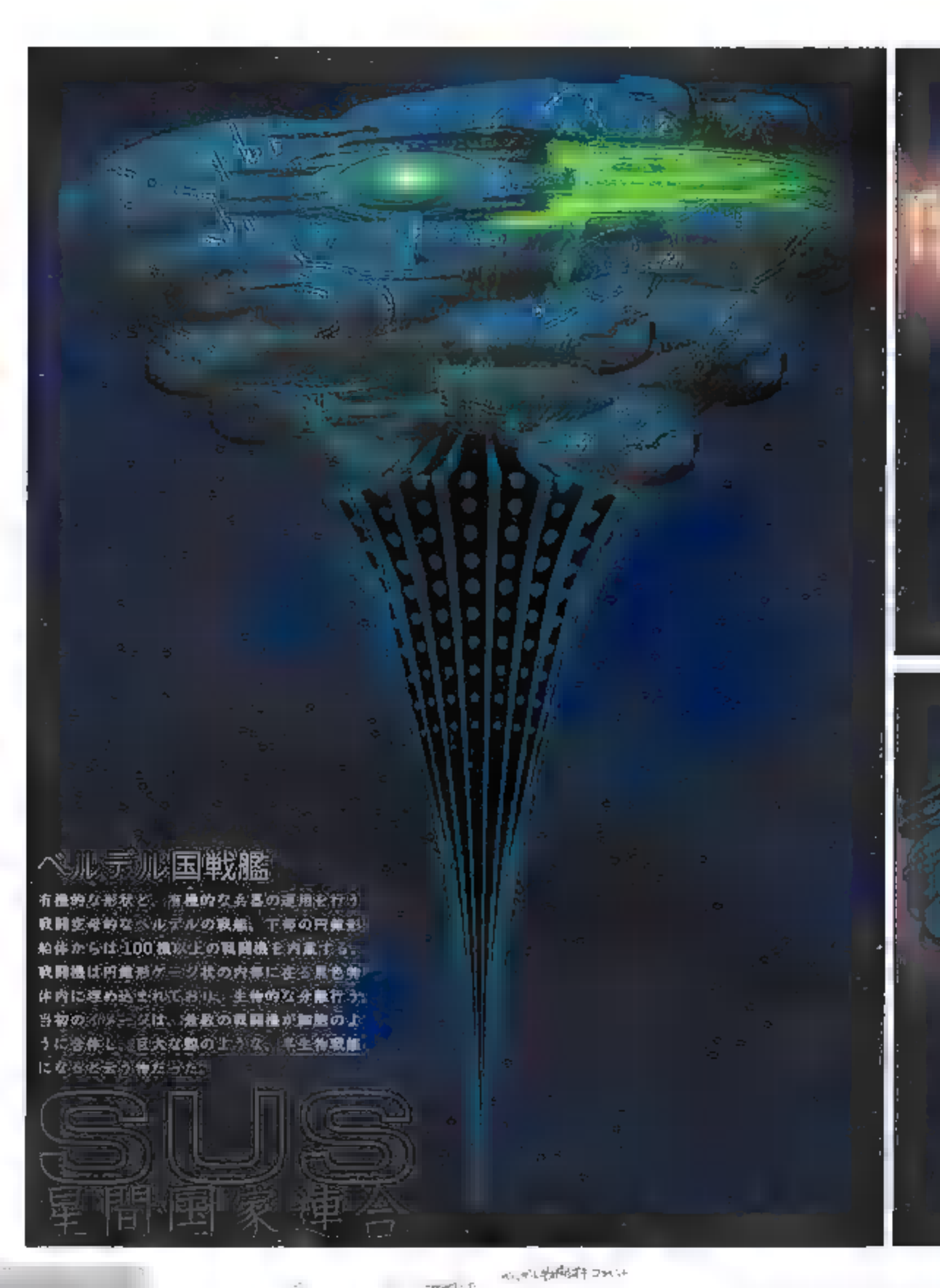


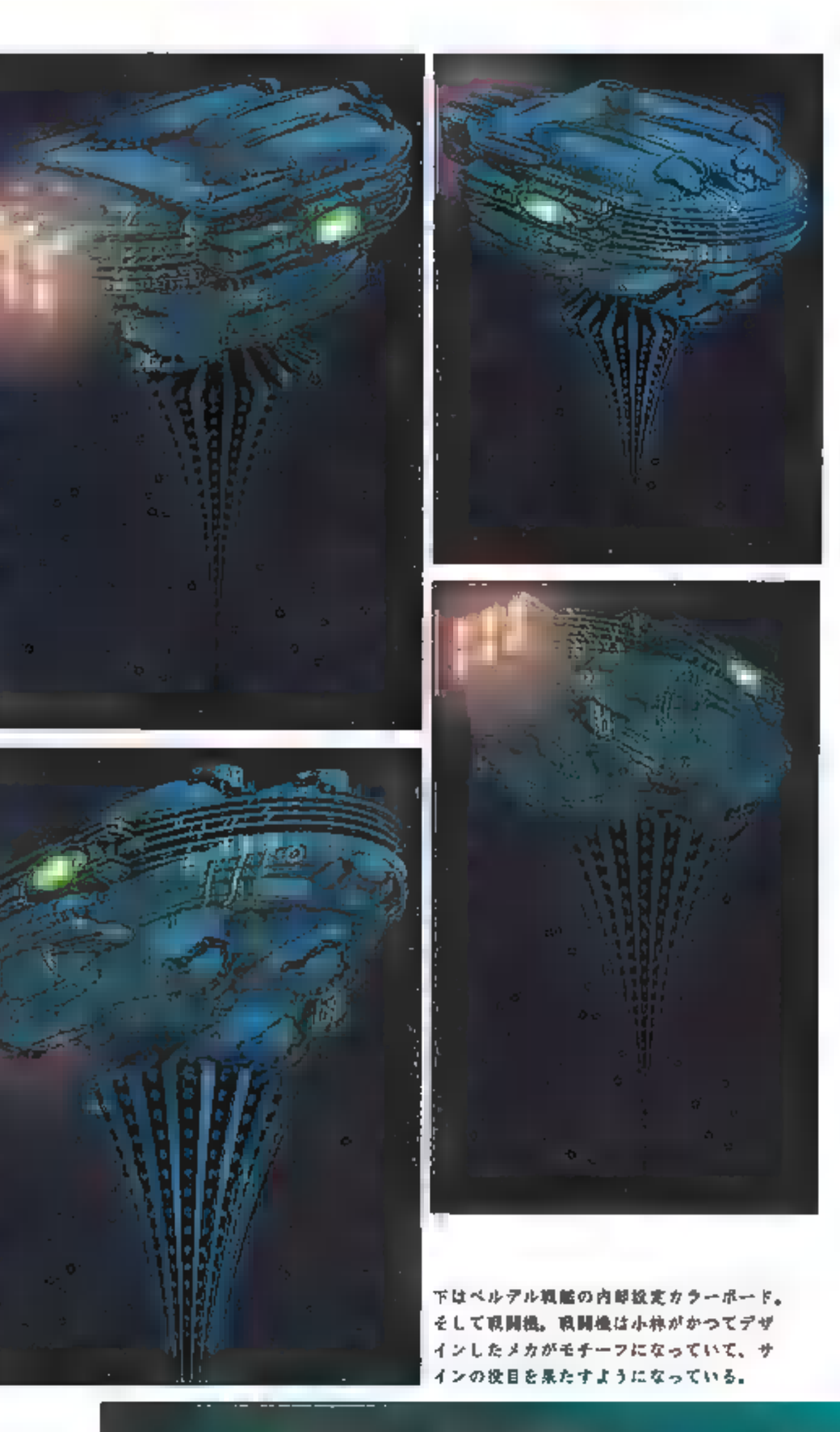


## エトス国戦艦

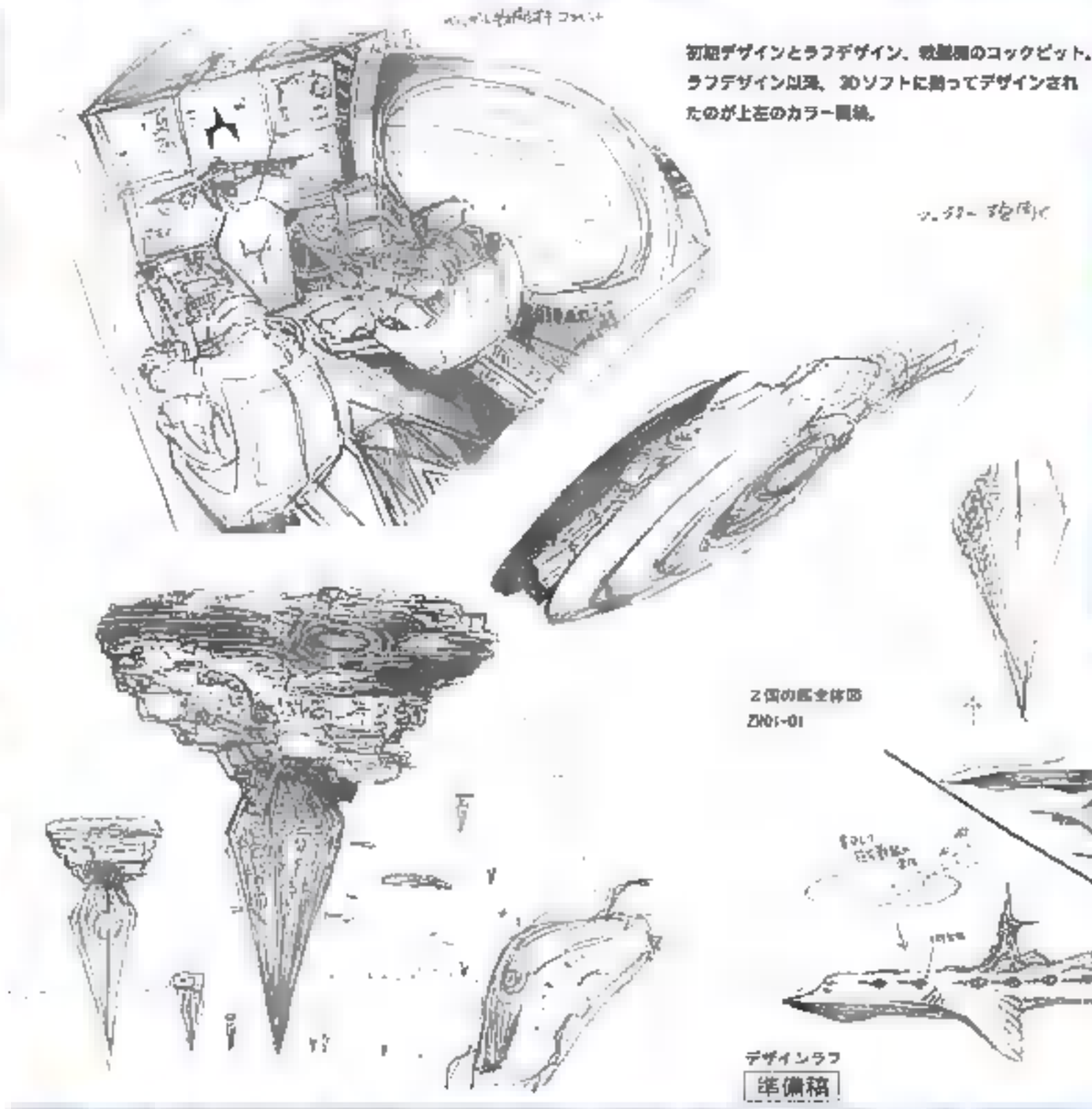
武士道精神的なマインドを持つ可令宮をいただくエトス艦隊は、歴代のヤマトデザインのボリュームを踏まえつつ、軍事に見えないようなテイストを心掛けてデザイン。

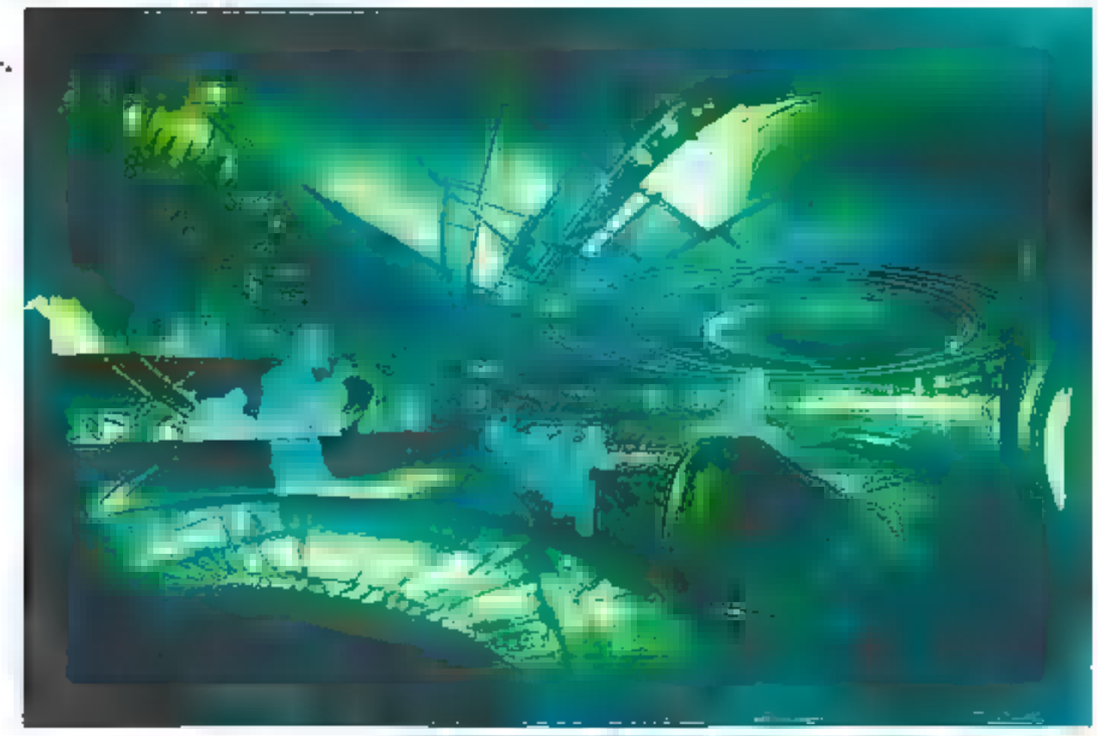


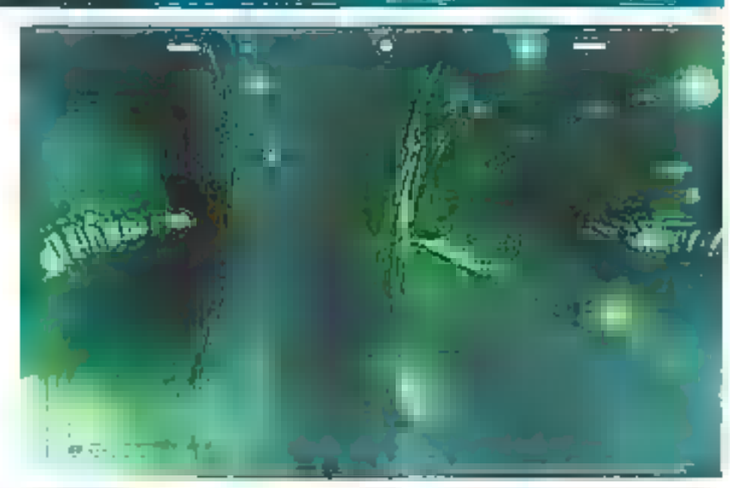


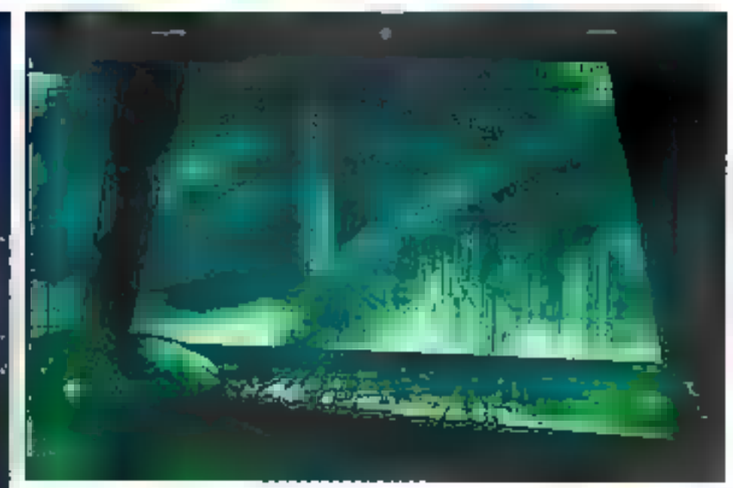



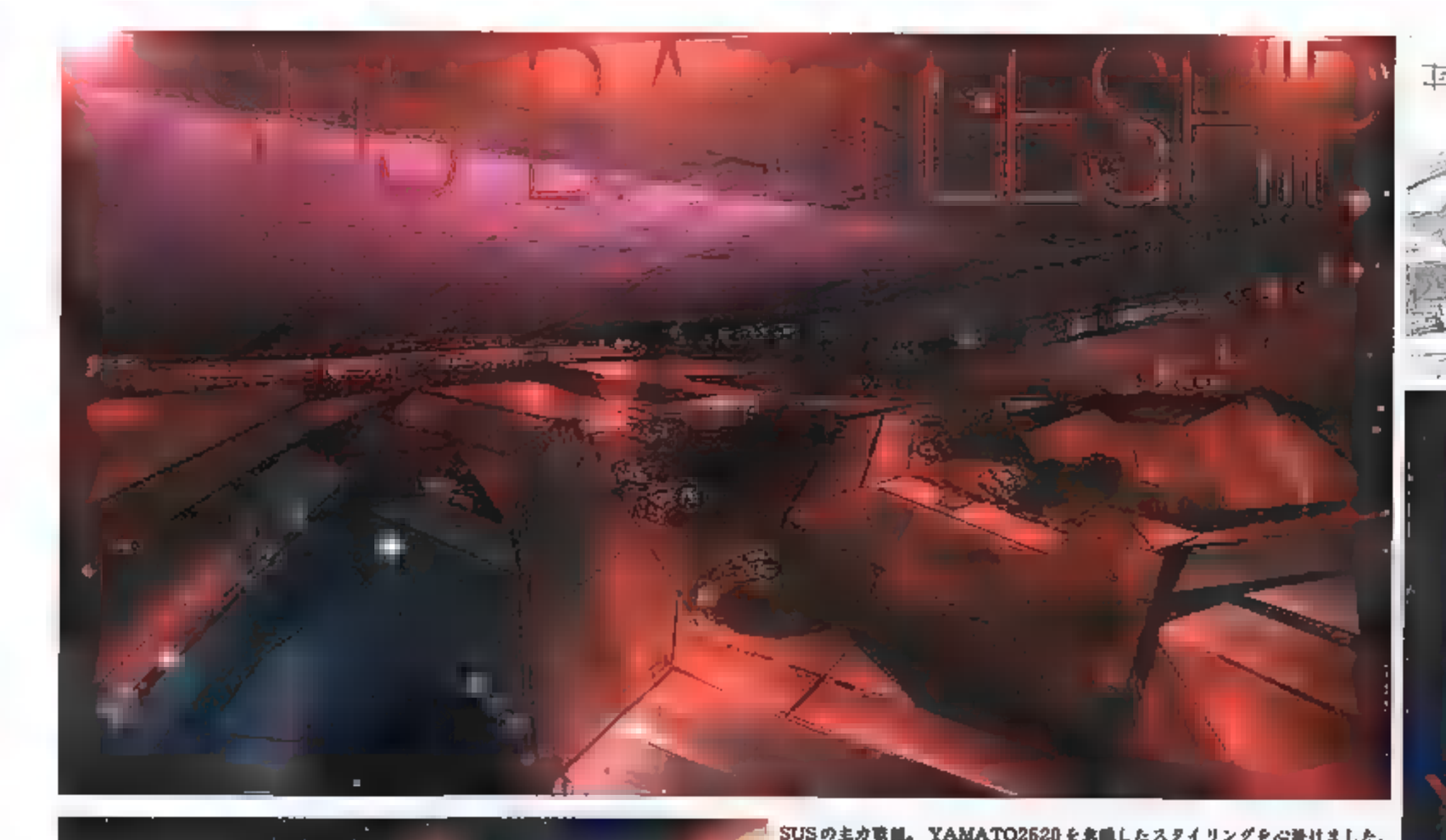
下はベルデル戦艦の内部設定カラーボード。そして戦闘機。戦闘機は小林がかつてデザインしたメカがモチーフになっていて、サインの役目を果たすようになっている。

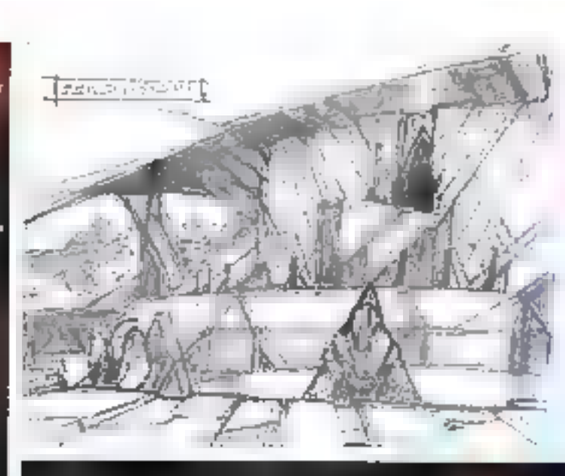


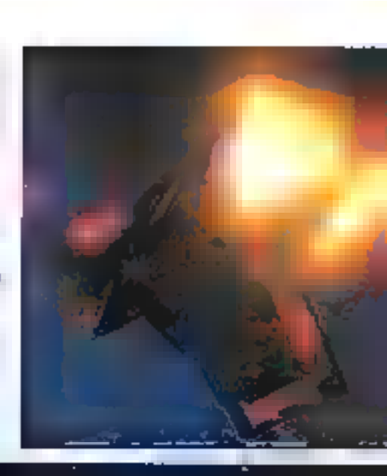



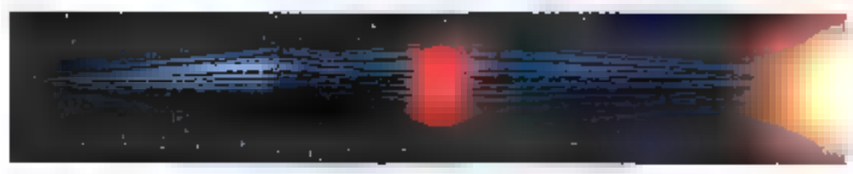




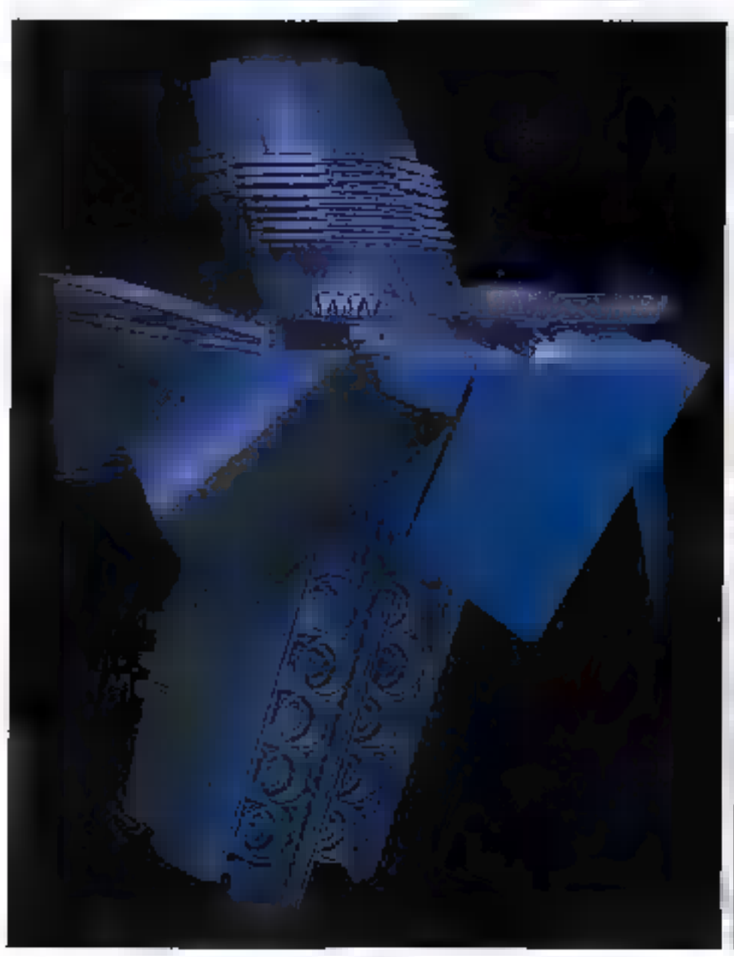


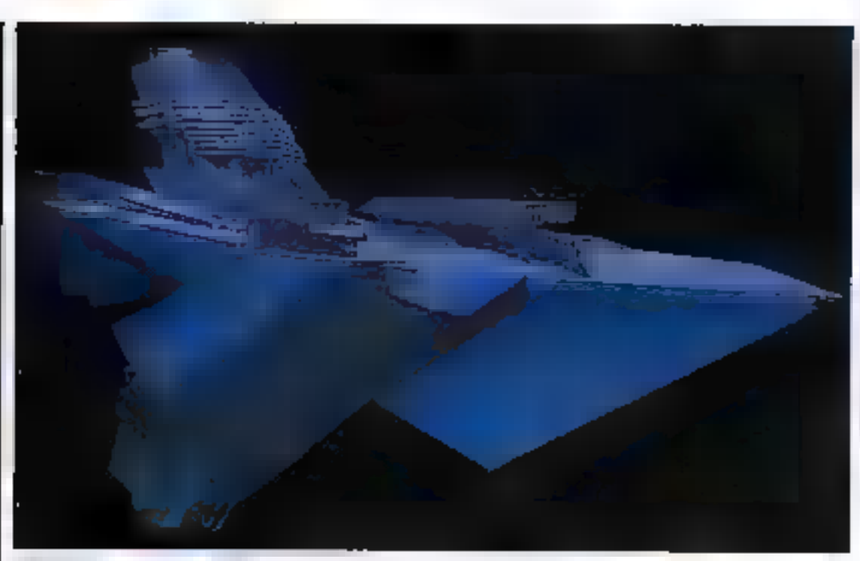






SUSの主力戦艦。YAMATO2520を意識したスタイリングを心掛けました。下のブルーの物は前ページのラフデッサンに基づいて、デザインを3Dソフトでフィニッシュしたもの。更にテクスチャーと照明を付加し、セル仕上げが味して本編用戦艦のの完成(右)
左はミサイル。上はブリッジ長官指示用者影画像。

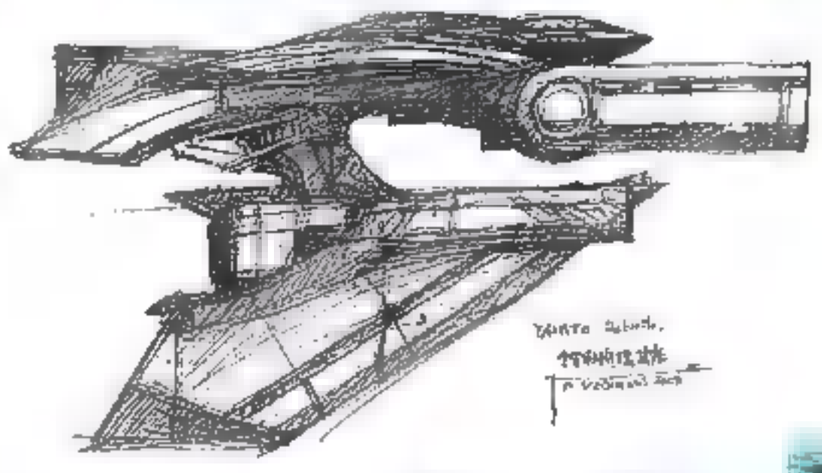


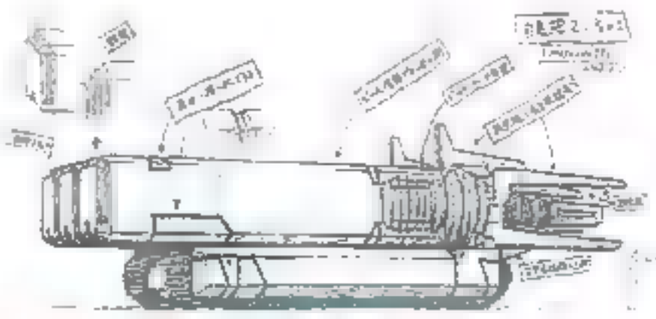


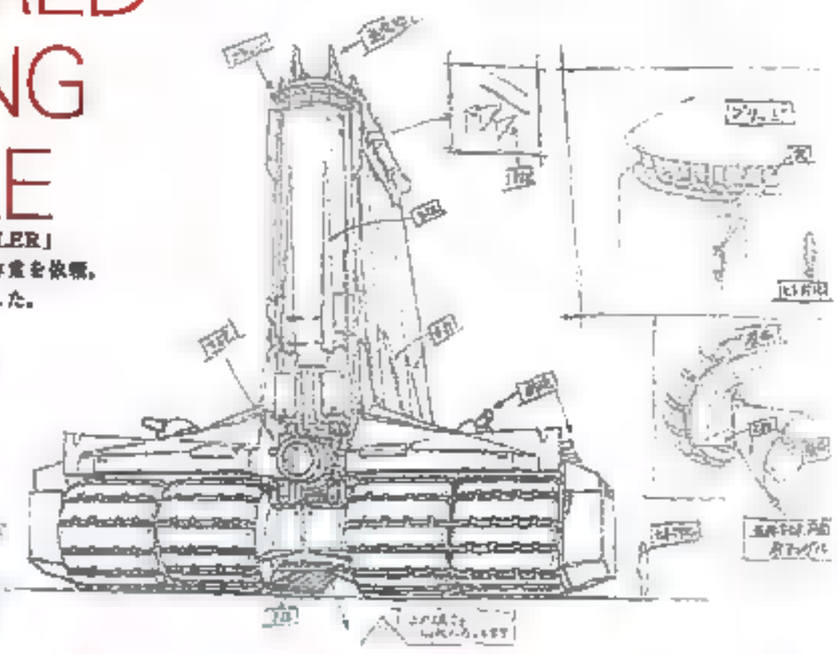
SUS-Battleship I

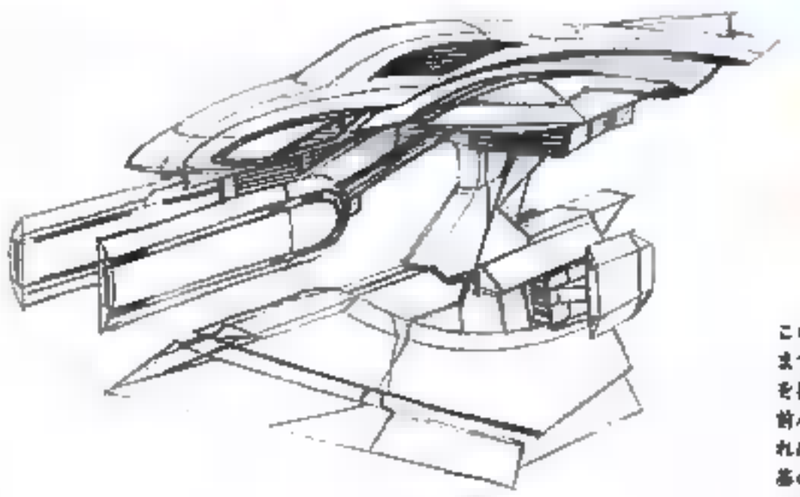
# ARMORED FIGHTING VEHICLE

Hyperweapon2008で「MERLER」を被露した伊藤博道にデザイン作業を依頼。幽神の世界観に挑戦して貰きました。



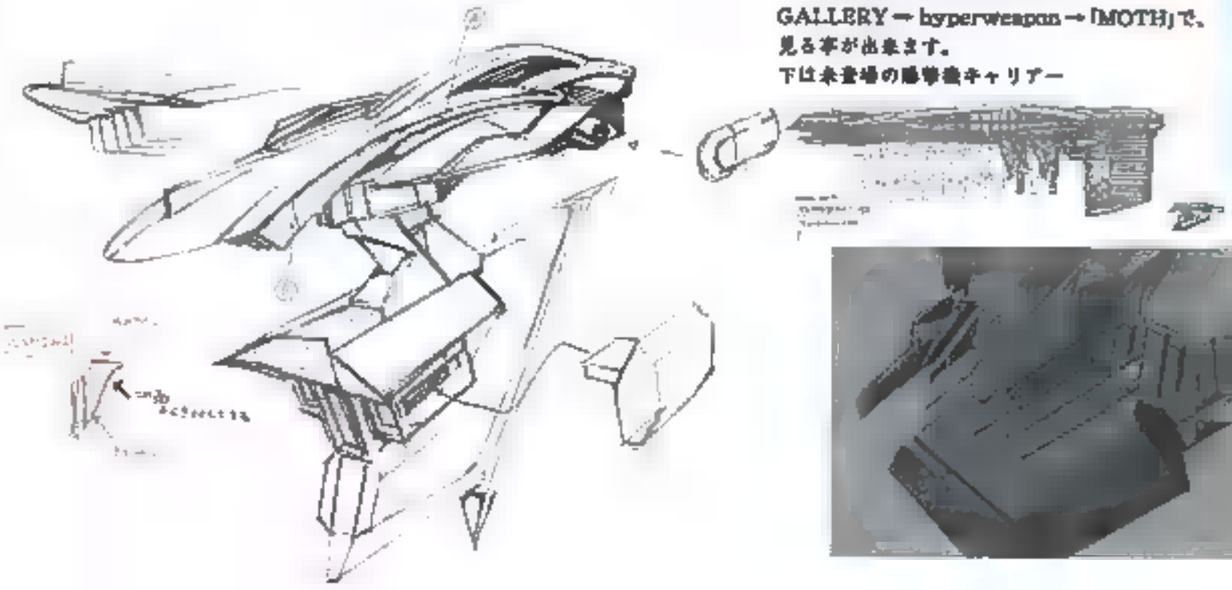


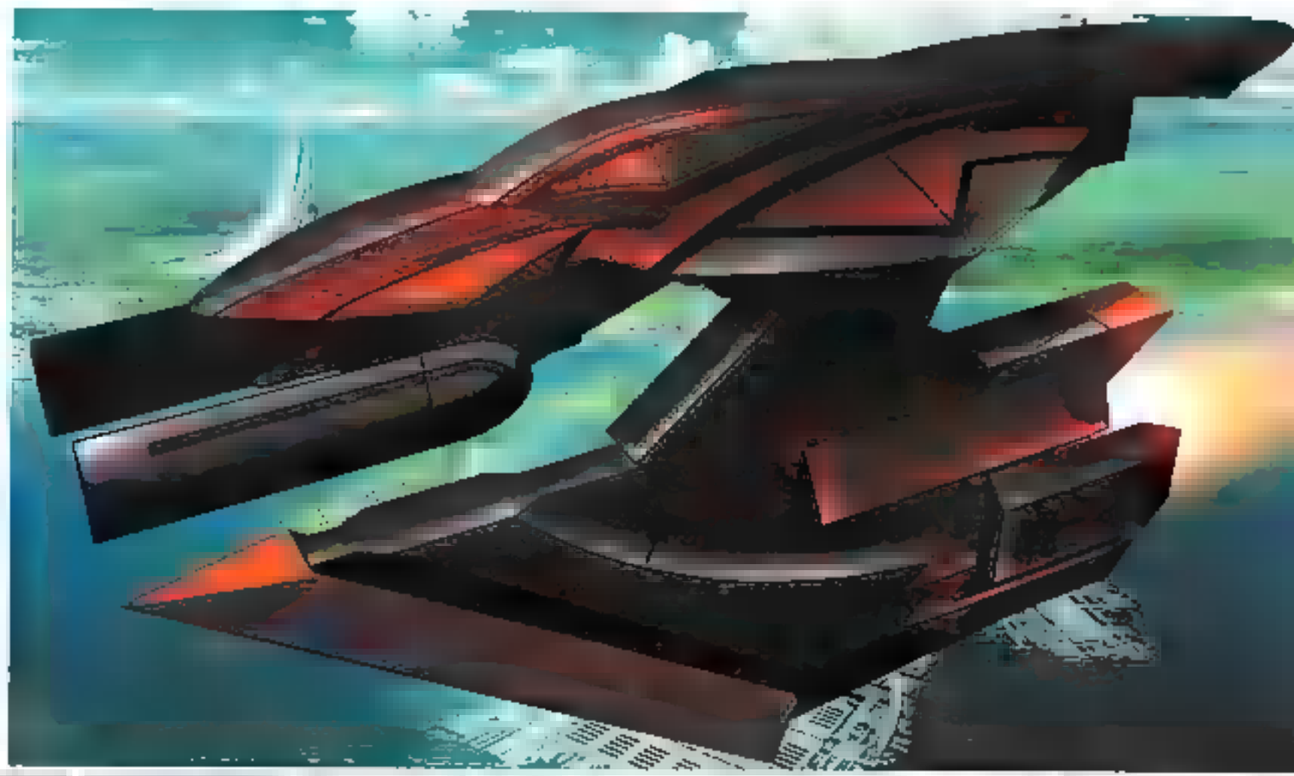


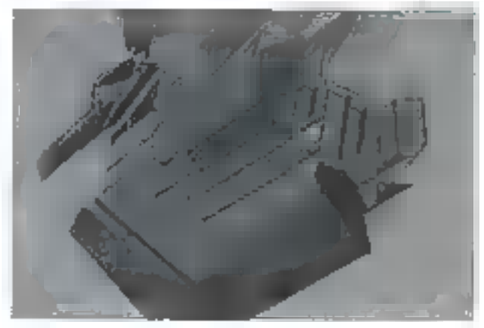


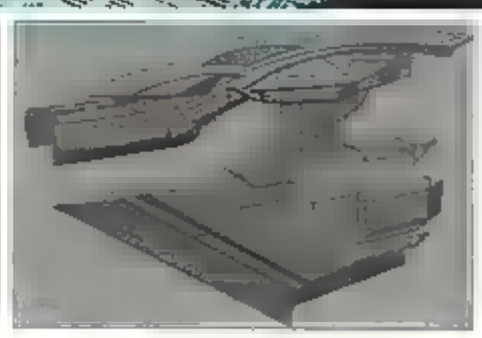
# BOMBER

このデザインは複雑な経緯で成立しています。Hyperweapon2008で「DEKAHELU」を被露したALAYA氏が自分のHPに、以前小林がデザインしたメカを再造形。それに基づいてコンセプトドローイング。
後の造形はALAYA-HP上。
GALLERY→hyperweapon→「MOTH」で、見る事が出来ます。
下は未登場の爆撃機キャリアー





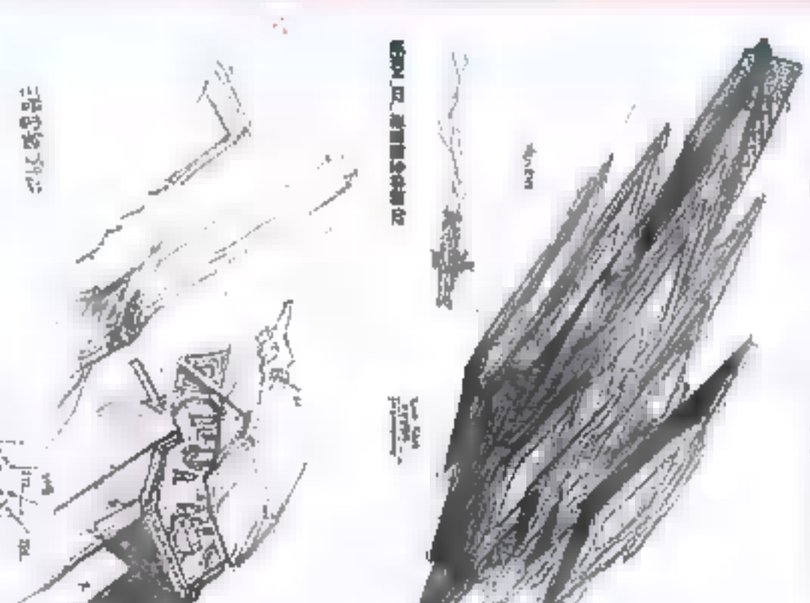


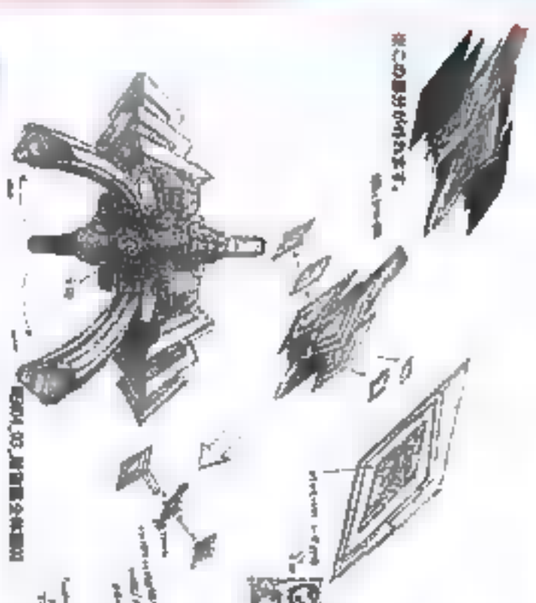


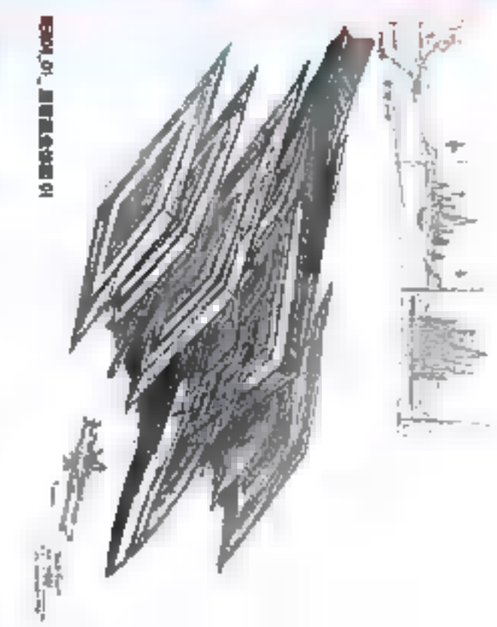
YAMATO RE BIRTH 宇宙戦艦ヤマト復活篇

2009年12月12日公開 ©2009 ヤマトスタジオ / 「宇宙戦艦ヤマト復活篇」製作委員会

補給艦です。既に本編で登場しているので知っている方も見ている方も多いと思いますが、防衛 SUS デザインの最高傑作デザインの最大級になるべく、機能や形状には工夫をこらしています。ブリッジは艦橋と同じ様に見えています。
全長 3km の巨艦から生まれる様 3km の巨大艦がヤマトの最後の敵メカとなります。
(冗談、本作は実に仕掛けを用意しているのですが)

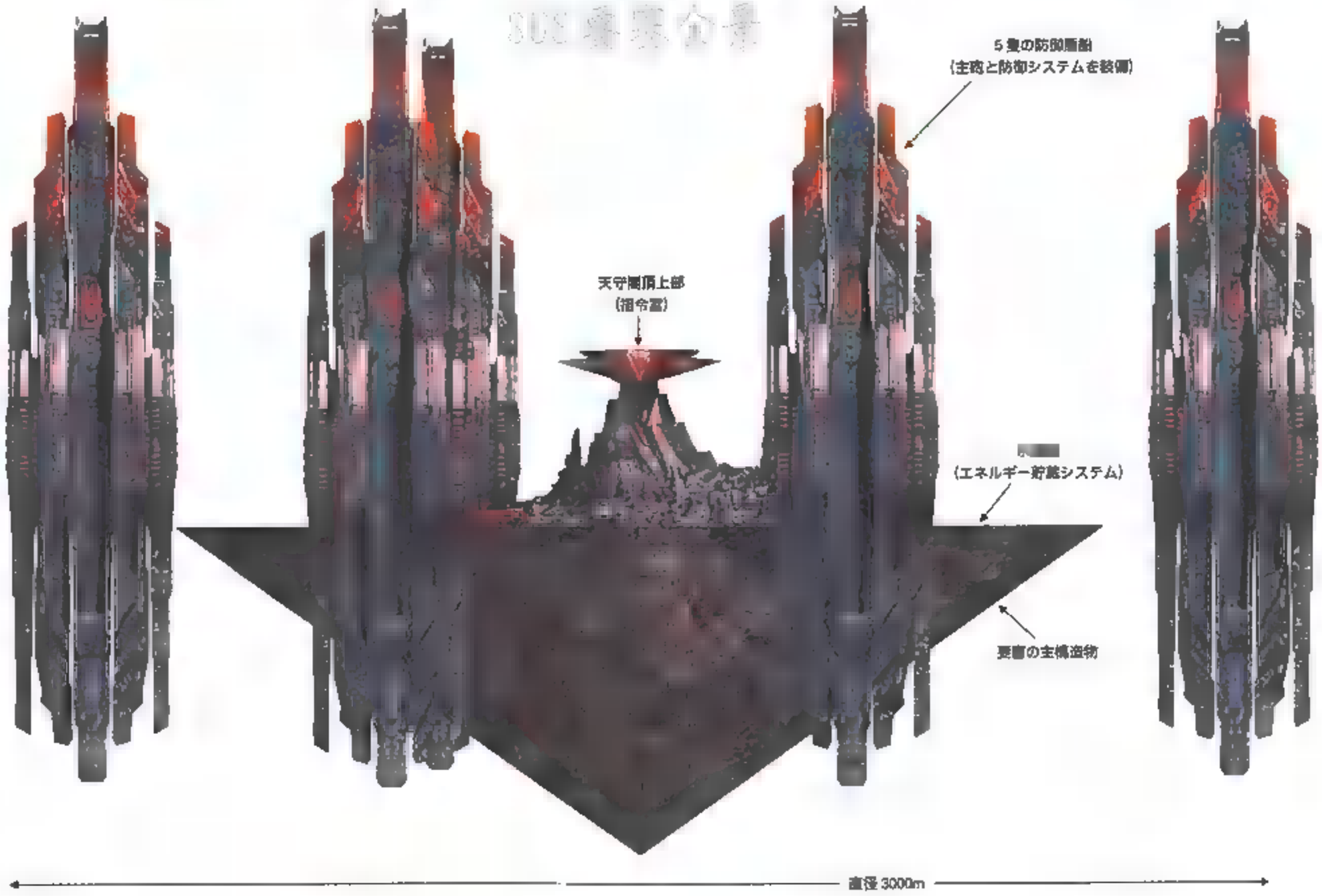




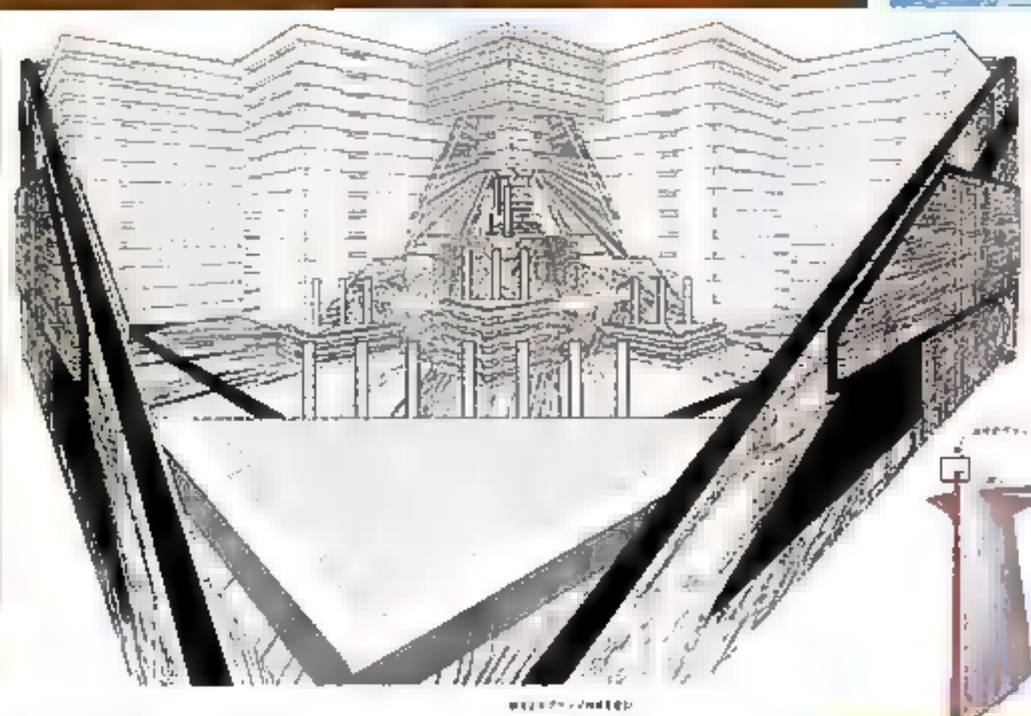


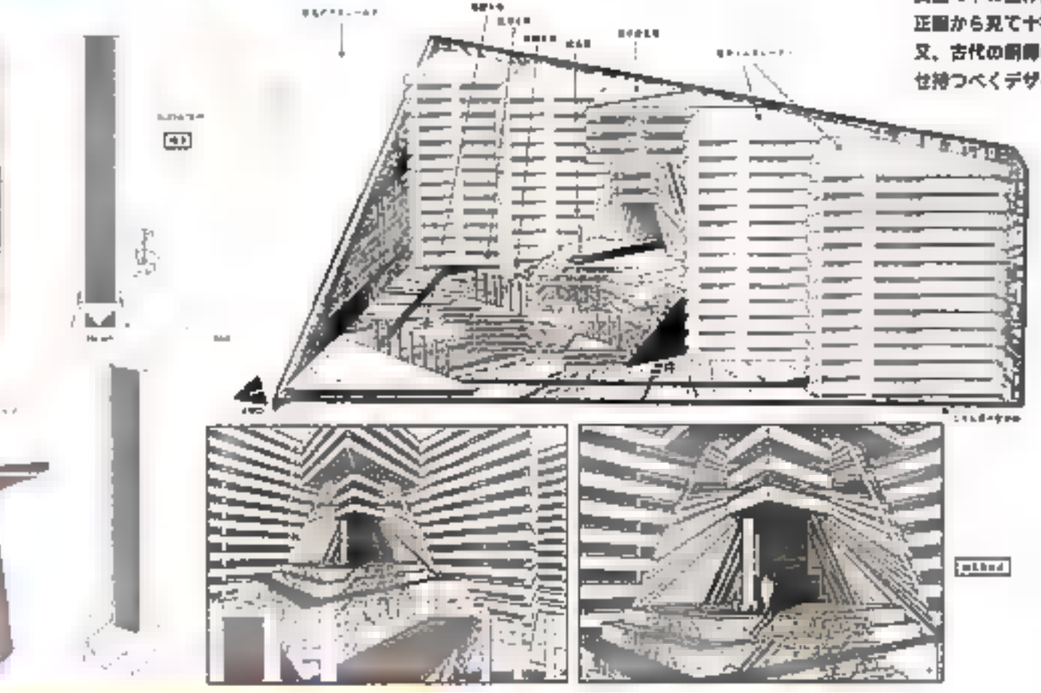
# FORTRESS SUN

[redacted]

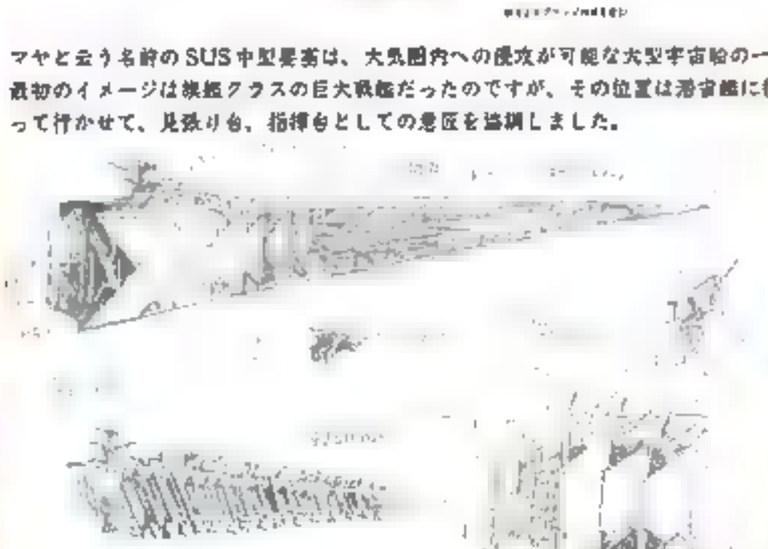


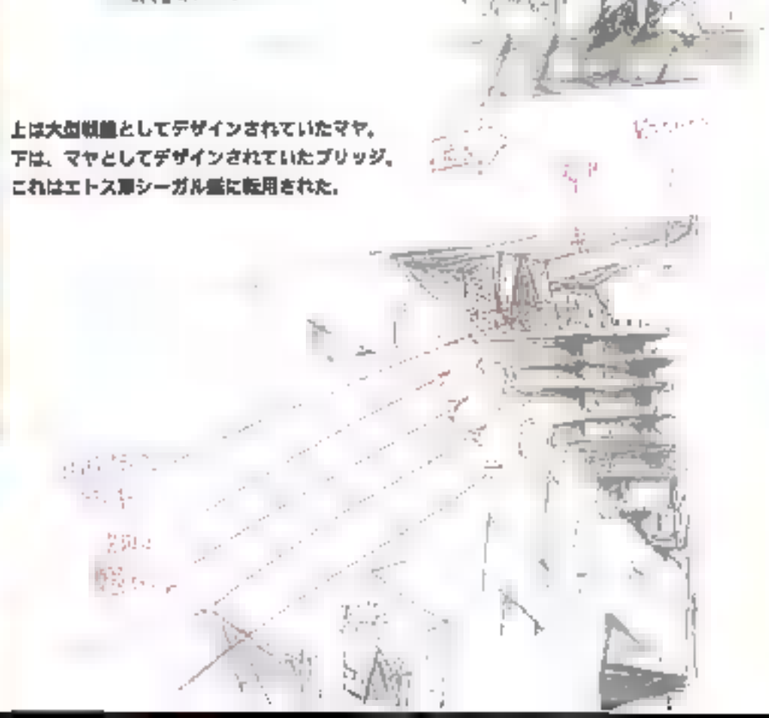
要塞マヤの全体像とブリッジ。
正面から見て十字架に見えるように、
又、古代の祠堂のような威容を合わ
せ持つべくデザインしました。





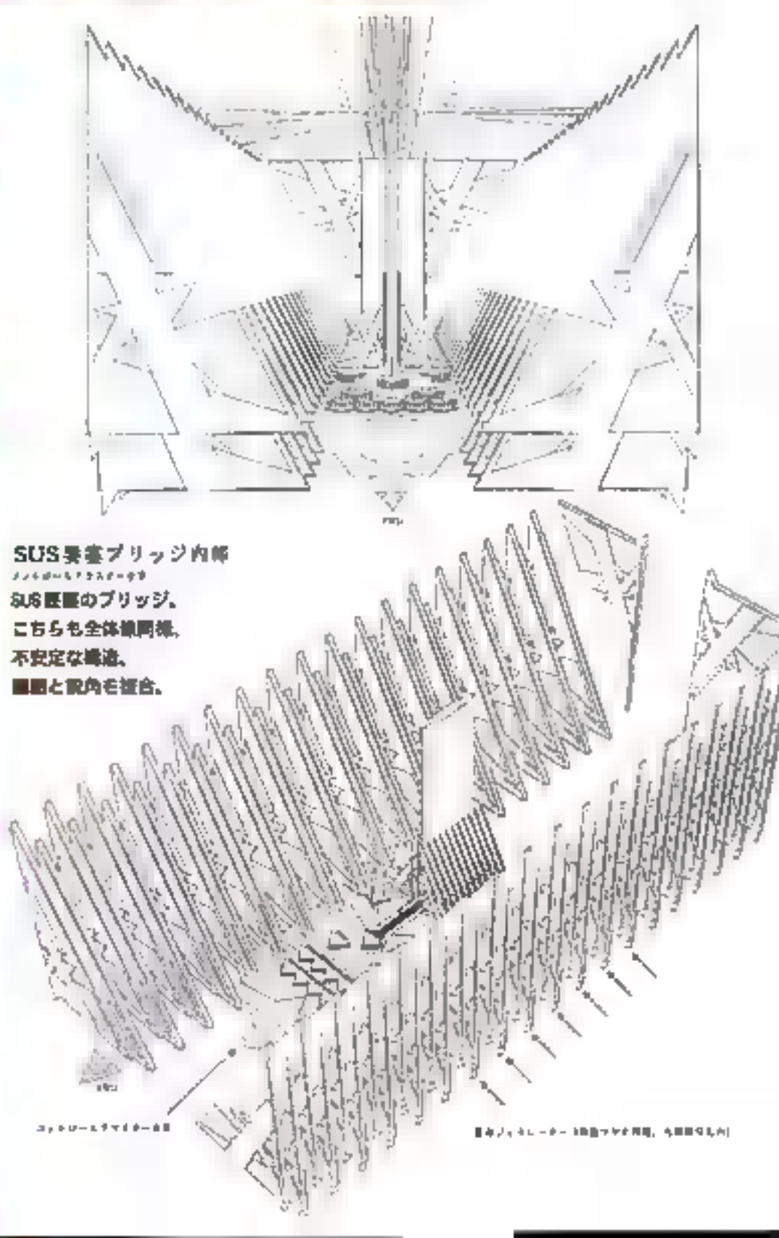
マヤと云う名前のSUS中型要塞は、大気圏内への侵攻が可能な大型宇宙船の一種。
最初のイメージは戦艦クラスの巨大戦艦だったのですが、その位置は潜宙艦に持
って行かせて、見張り台、指揮台としての意匠を強調しました。





上は大型戦艦としてデザインされていたマヤ。
下は、マヤとしてデザインされていたブリッジ。
これはエトス潜シーガル艦に転用された。

ヤマトモニタースクリーンに表示される分析映像の素材

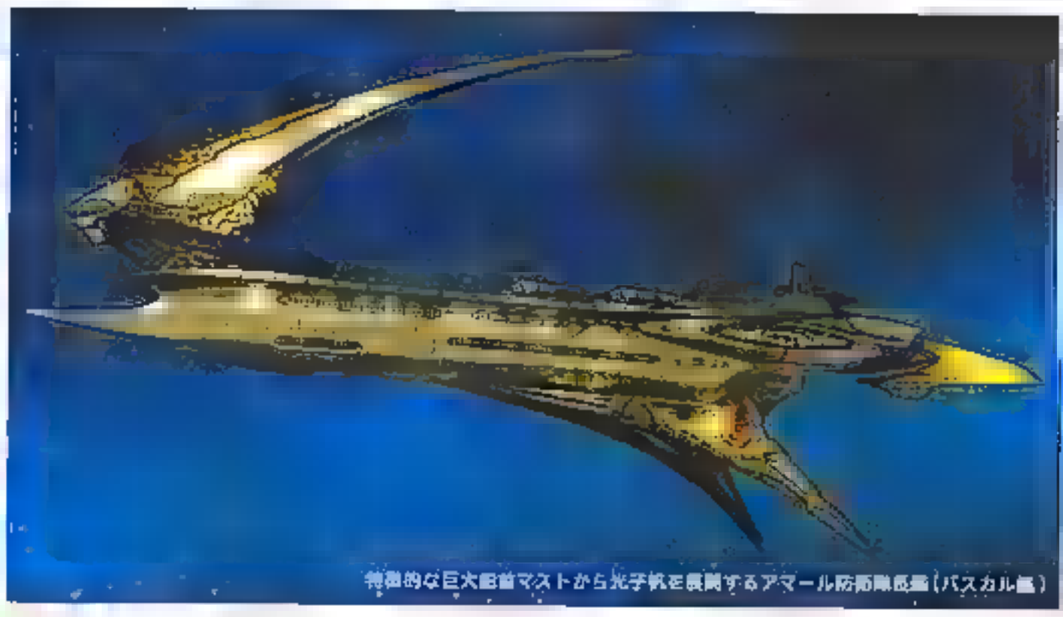


SUS要塞ブリッジ内部

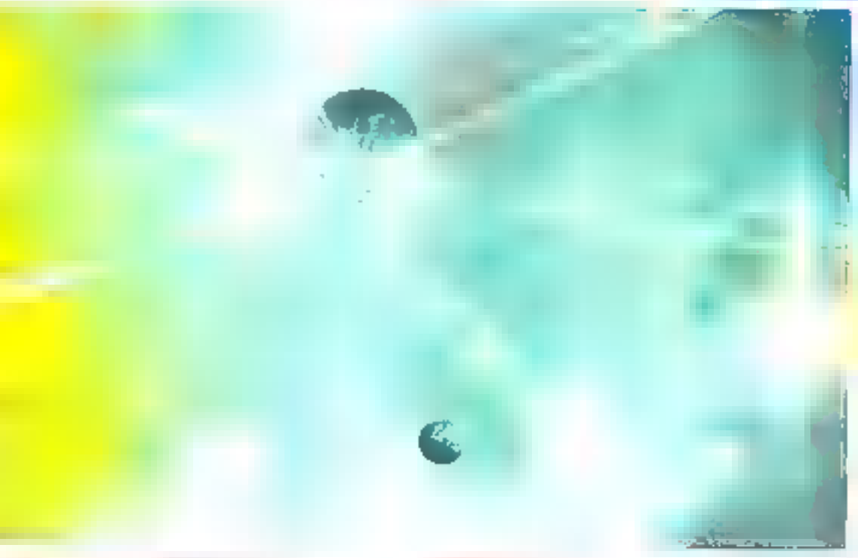
SUS要塞のブリッジ。
こちらも全体線同様、
不安定な構造、
曲線と鋭角を複合。

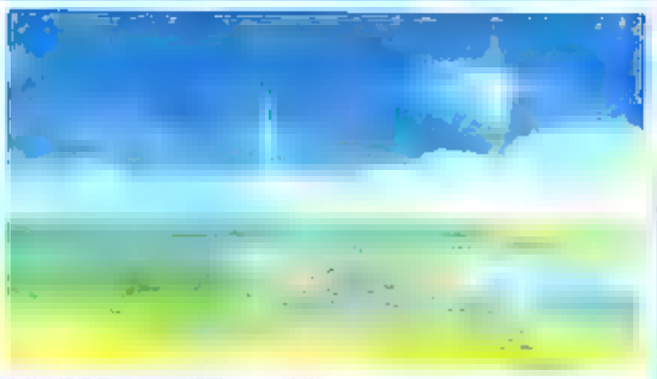
# BATTLESHIP of AMARE

最初期のパスカル画
エキゾチックな外観が求められる一方、機能的に異質な光子帆を持つ船である。[redacted] 初期稿よりもさらにアナクロ的にシフトする事になる。

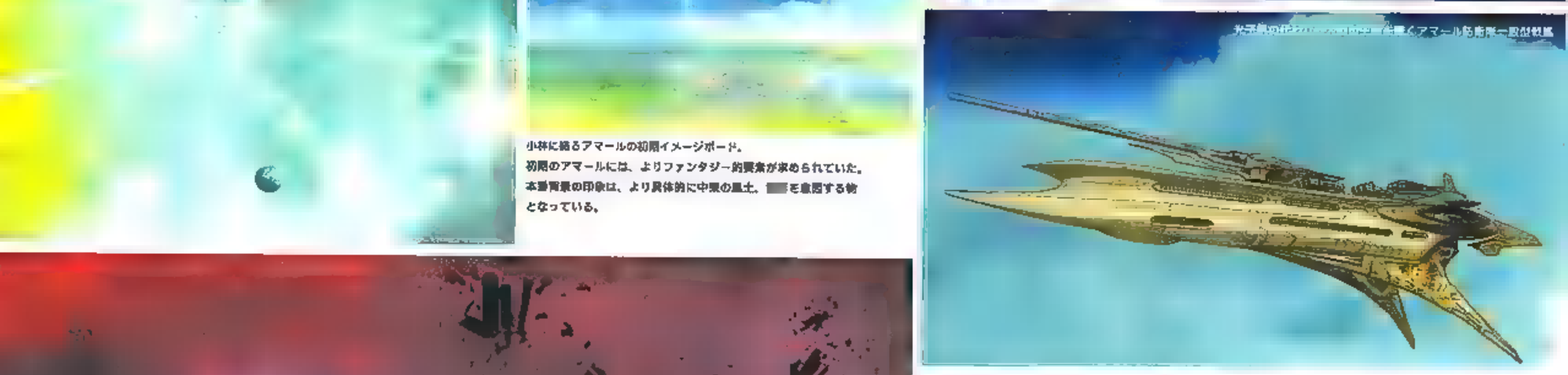


特徴的な巨大[redacted]マストから光子帆を展開するアマール防衛艦隊（パスカル画）

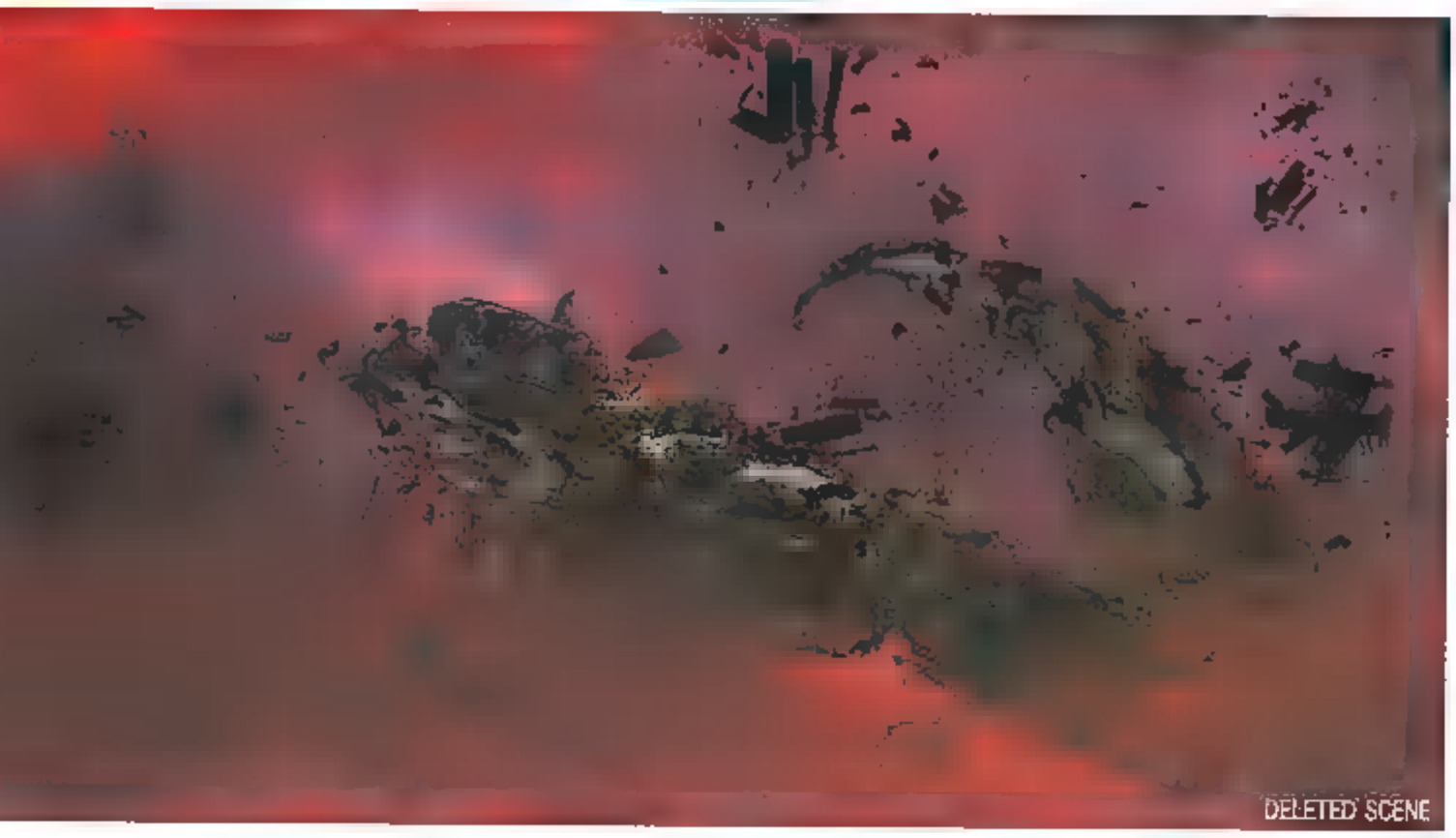




小林に描るアマールの初期イメージボード。
初期のアマールには、よりファンタジー的要素が求められていた。
本[redacted]背景の印象は、より具体的に中東の風土、[redacted]を意図する物となっている。



光子帆の[redacted]広げるアマール防衛艦隊旗艦




地球人が脱出する受入先をかって出る、銀河系方向に27000光年の距離に位置する惑星アマールの軍船。惑星の景観自体は、細部はモスレムテイストにとの指示により美術監督によるデザインが存在していたので、その意匠を崩す事無く、異文明的な方向性を与えてみた。
又、アマールの兵士パスカルの乗船には光子帆船の機能を加味。終盤の戦闘に必要な用件でありながら、監督自身の作品群へのオマージュでもある。

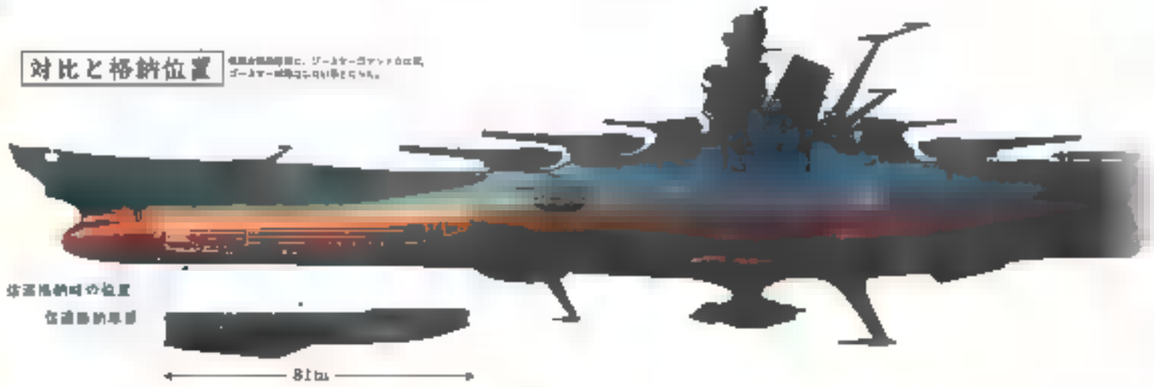
最も上のイラストが小林によるデザインイラスト、下の2つはその意匠に基づく彩色が行われた3DCGのハイエンドレンダリングイメージ。

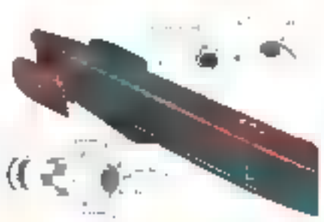
古代城の黒い口の大砲が撃る重攻撃戦闘機。
「地球を守めるなよ、宇宙戦艦ヤマトを守めるなよ！」
亜細メネルギー弾頭弾を搭載しつつ、
ブースターロケットにて敵の懐へと飛び込んでゆく。
1993年にエンジン強化の為の増加システムとして、
戦闘機内部に搭載弾等の搭載を可能とさせるとの指示に基づいてすすめられたデザインワークは開始され、
凶悪な戦闘機が組み込まれる事になりました。

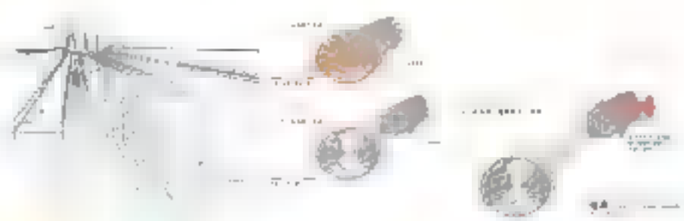
# DEEP STRIKER 信濃しなの

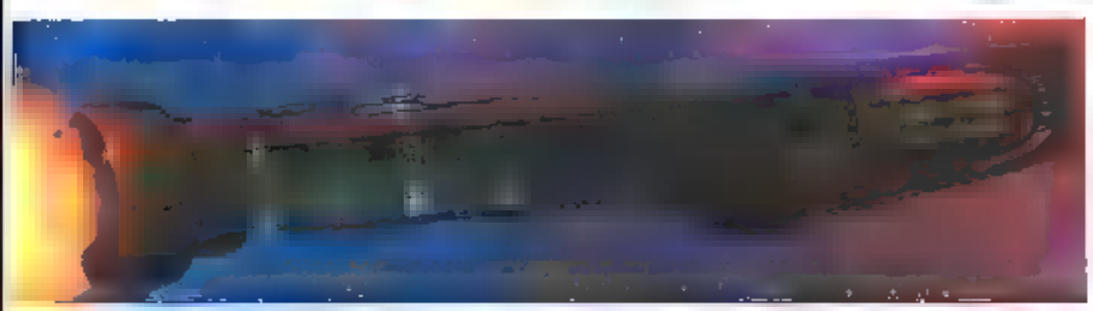
信濃は、2000年以降の小林のワークを知っているんならいかにもやりそうなモチーフ、いかにも好きそうなデザイン方向性で構立させているのが一目で判る逸品だと思います。レコードプレイヤー、ヴァンシップ、そういう感じ、ユサイルは、シナリオの時点では他と表記しておりましたが、亜に波動エネルギーによる物に変更しました。
日本人は刀を使っちゃダメですよね。

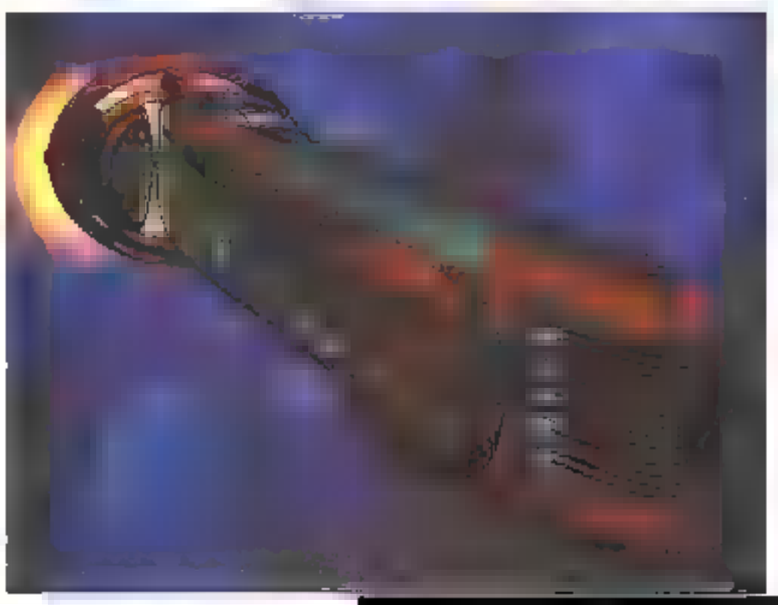
## 対比と格納位置









# RESCUE FLYER

## 地球連邦救命艇

佐渡動物病院へ救助に向かう小型旅客機。コスモパルサーのフレーム流用のバリエーションの一つ。下部ゴンドラに20名搭乗可能。軍用宇宙■をベースにしている為、生存率はかなり高いようだ。

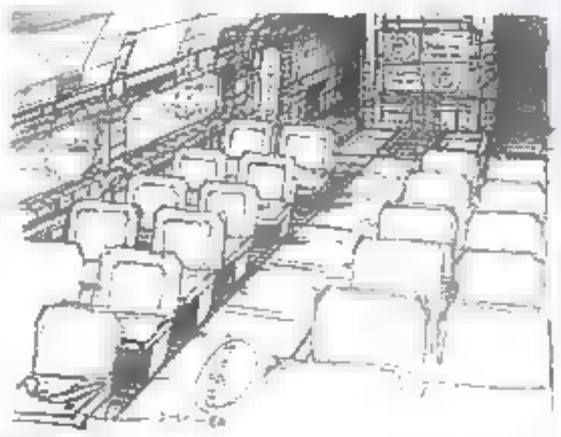
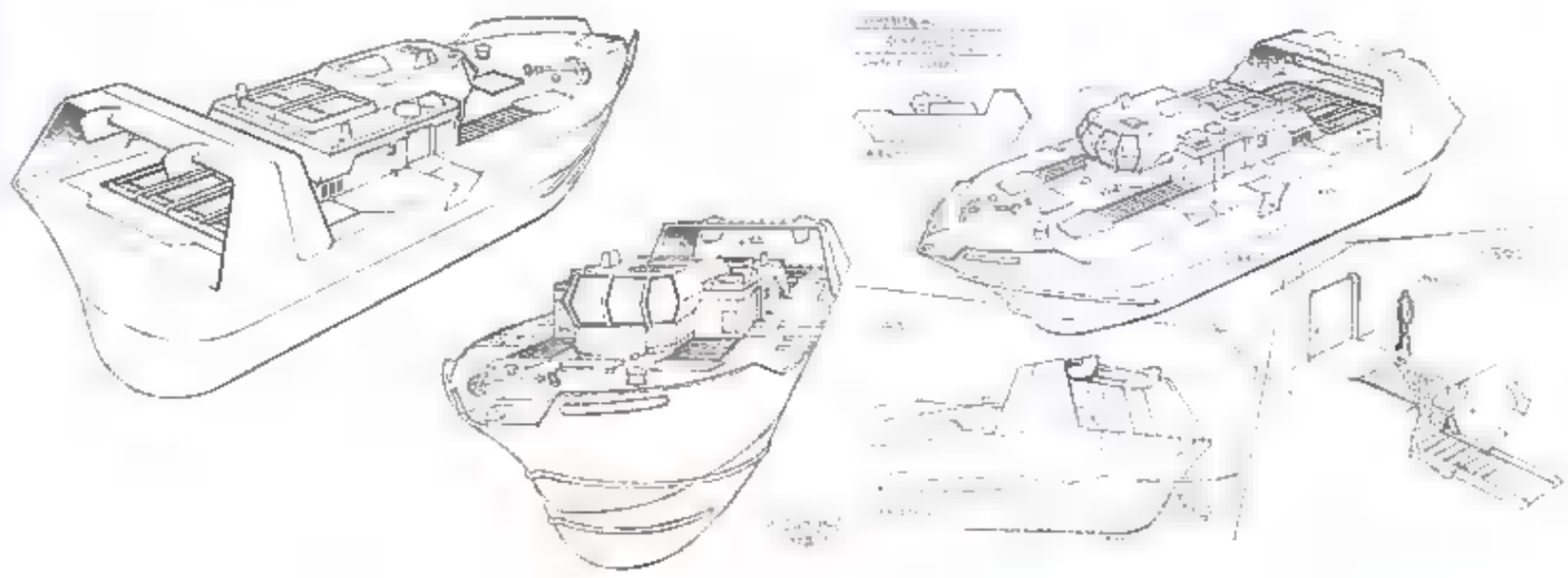


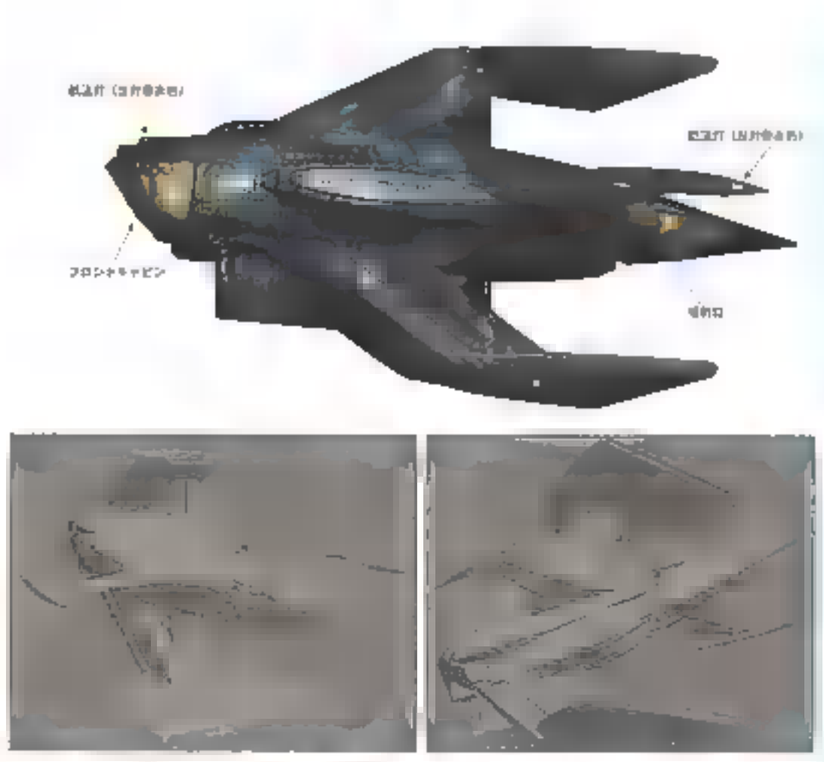
図09_03_救命艇・内部

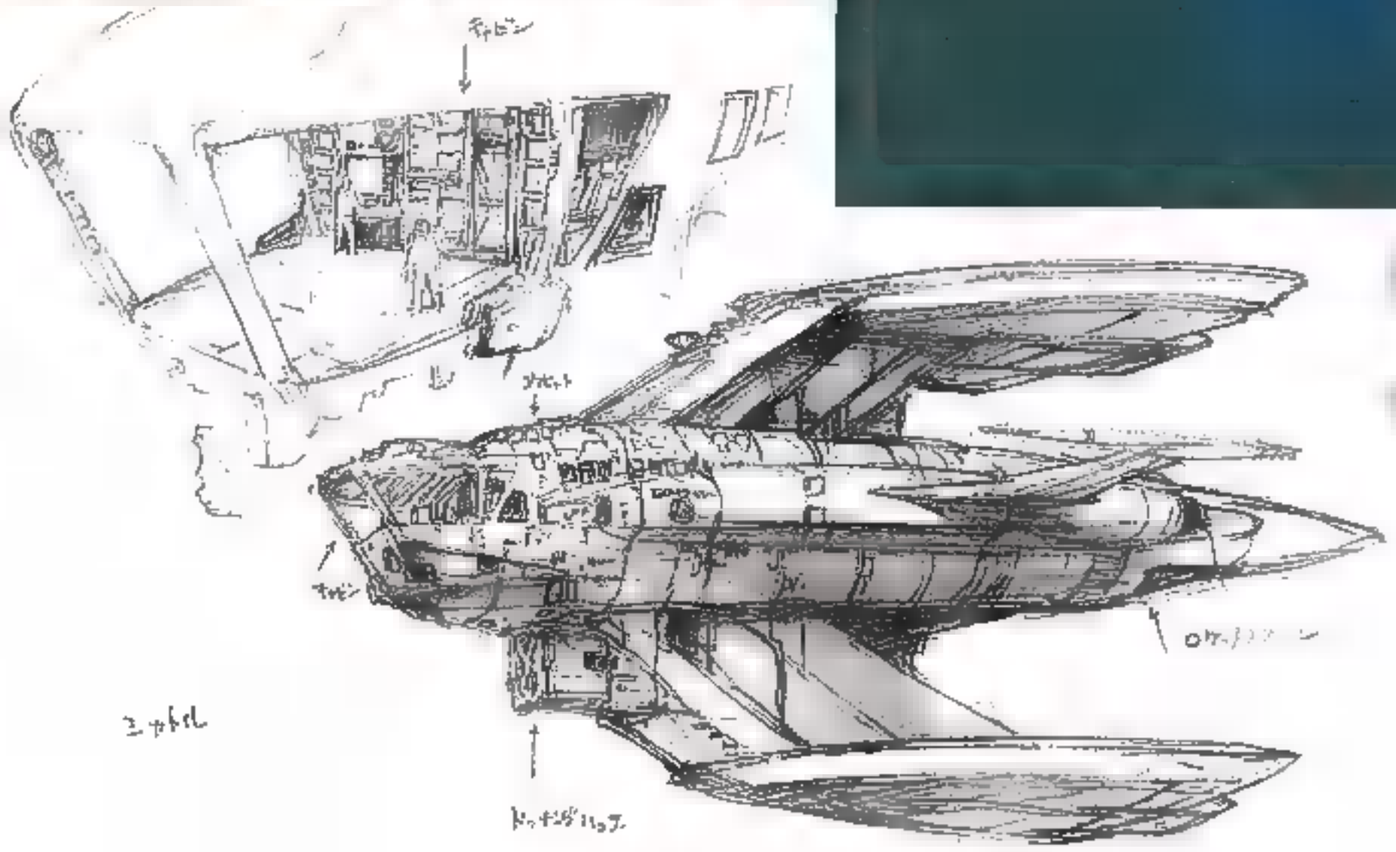


# TUG BOAT

## ヤマトタグボート

アマールへ上陸したヤマトから古代が地球人施設に移動する際に使うタグボート。此のデザインのクリーンナップは久我嘉輝。現場では子ヤマトと呼んでいました。





# SHUTTLE

## 地球連邦連絡シャトル

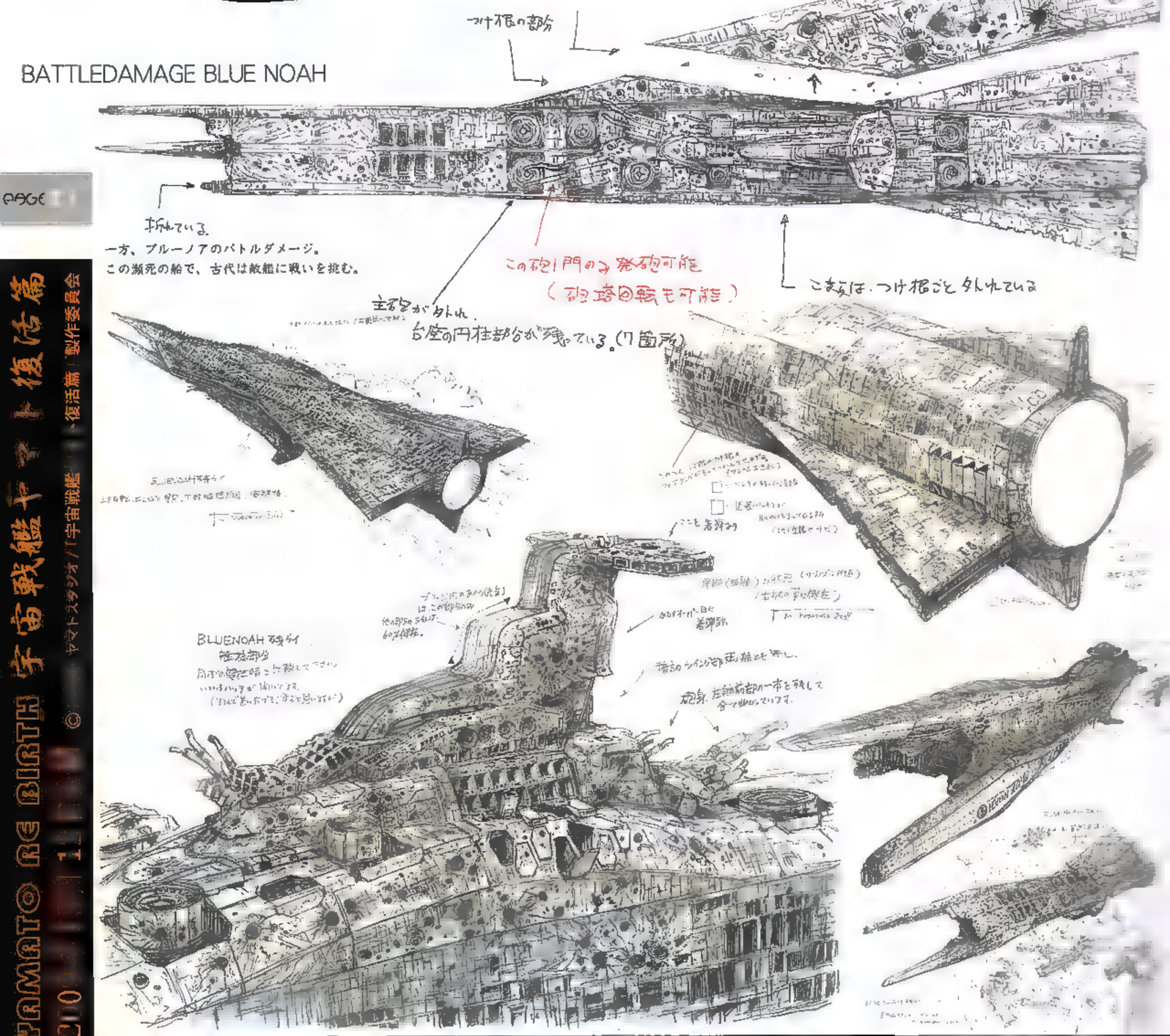
アクエリアスドックへの物資運搬、連邦の輸送手段としてかなりの年数、使われて来た機体。前方キャビンは大きなウインドウで広い視界を確保、後部には客席とペイロードスペースが有る。本編ではドックへの移送の他、島がヤマトへこれで乗り込む。

# BATTLE DAMAGE

潜宙艦との戦いを想定して作られたダメージ参考の画稿。
後にさらなる最終シーンの参考となるも、ここまでの深刻な破壊は実際のフィルムには反映されていない。
理由は監督の「それではヤマトが可哀想だ」
なんともはや、本当に此の船を愛しているのだなあ、
といったお話で、復活篇の締めくくりとします。

## BATTLEDAMAGE YAMATO

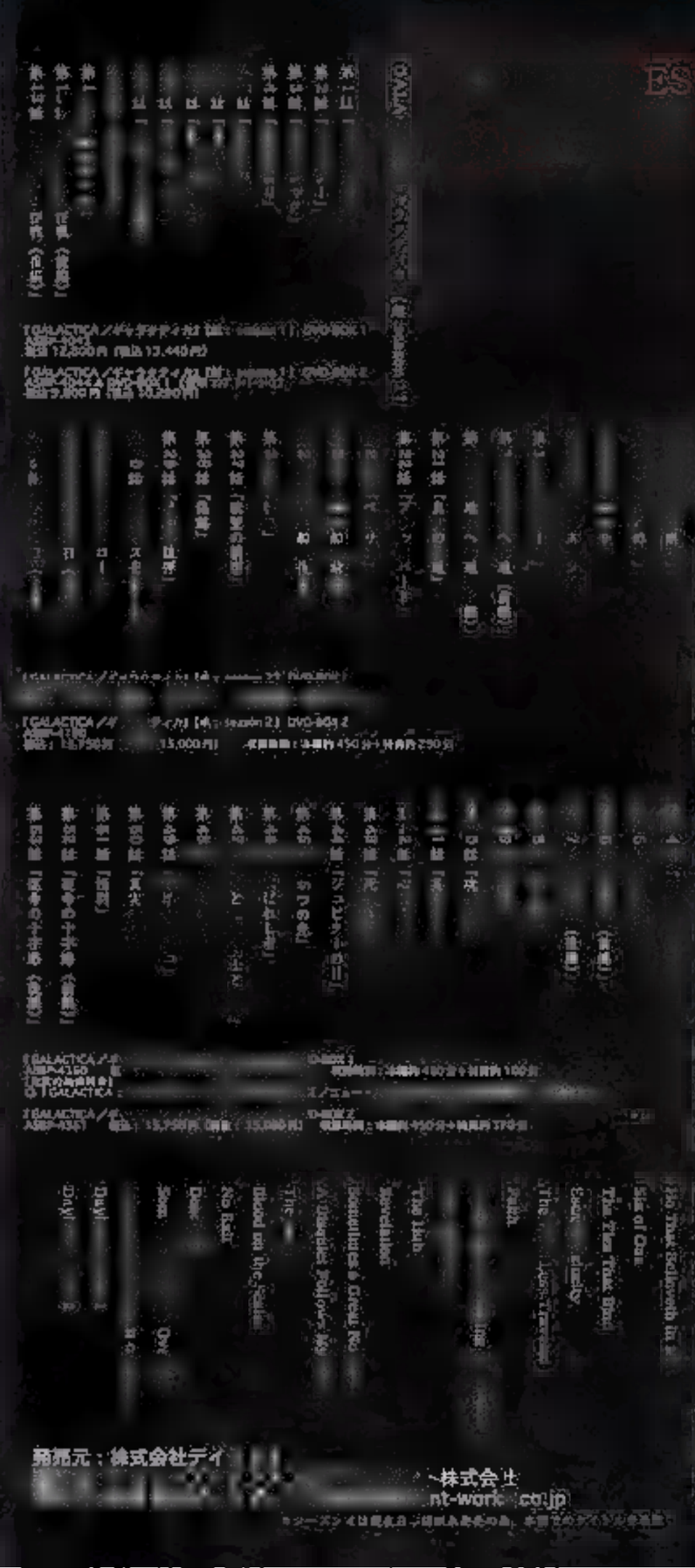
## BATTLEDAMAGE BLUE NOAH

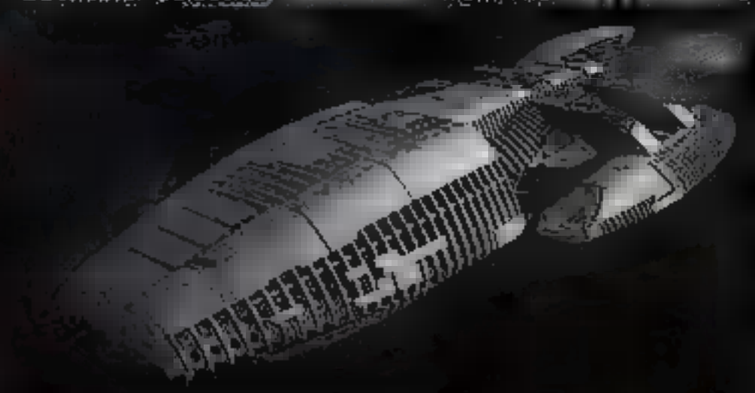


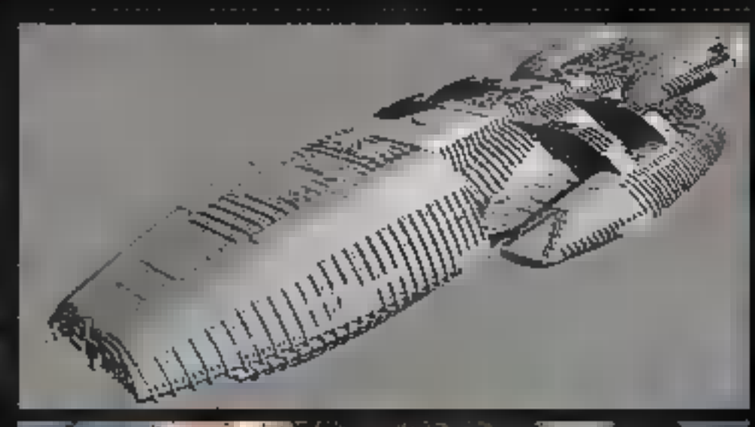
# Work2008 2009

# BATTLESTAR GALACTICA

## 2003年から登場した熱狂的な人気SFドラマ遂に完結！







以前 今、気にな
取材、
で仕方がなか 作品です。
も人 表
ンオフムー
には意
結したとは

命の反逆によって、宇宙を自由に旅で に繁
一夜にして故郷の星々を失
宇宙船に50000人を 数の逃
呼ばれていた…。

新し 製作された
は、今年その壮大な物語に幕を引きました。今は、 す
此の本なりの側面から紹介させて す。
ライト、そしてMODELERMAGIC他

何故今アメリカで、
書籍や玩具、果ては
ちょ とだけ も 本当はフィルムを一気に観て
判 と
もし で 下を見 いただけたら

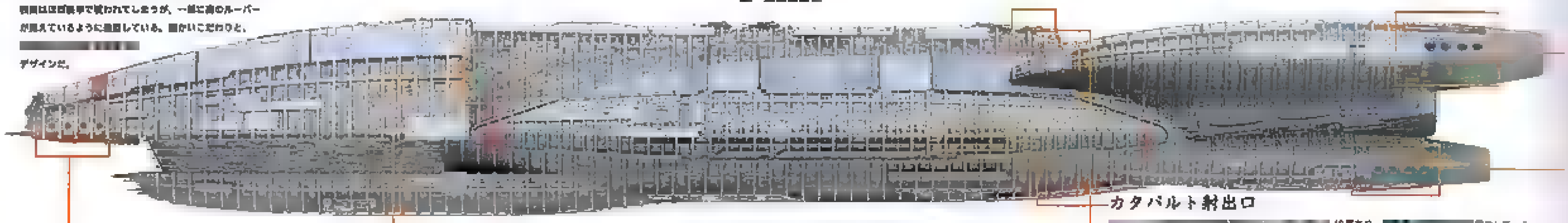
発売元：株式会社ディ
株式会社
nt-work.co.jp

introducing
# NEW GALACTICA Film

# BATTLESTAR GALACTICA

GALACTICA CLASS
COLONIAL BATTLESTAR
CONCEPT DESIGN by Eric Chu

これが宇宙空母ギャラクティカ。全長1400mの巨大な宇宙船。旧ギャラクティカ（ジョー・ジョンストンのデザイン）の基本的なシルエットをコンセプトデザイナーEric Chuが今風クラシックモダン風味に再構築している。[illegible]はルーバー状の構造で、[illegible]が加えられているイメージ。[illegible]はルーバー[illegible]で[illegible]しまうが、一部に奥のルーバーが見えているように[illegible]している。細かいこだわりと、[redacted]デザインだ。

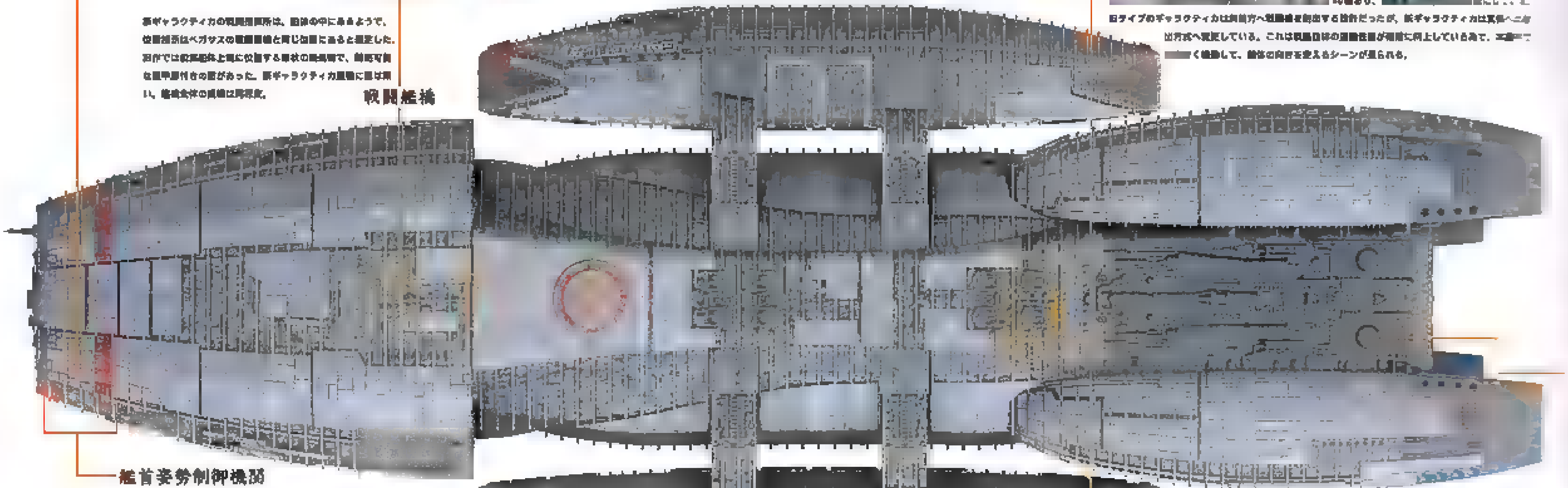


### カタパルト射出口

[redacted]40基あり、[redacted][illegible]。旧タイプのギャラクティカは[illegible]へ[illegible]を射出する[illegible]だったが、新ギャラクティカは[illegible]出方式へ変更している。これは[illegible]が[illegible]に向上しているためで、[illegible]く[illegible]して、[illegible]の向きを変えるシーンが見られる。

### 戦闘艦橋

新ギャラクティカの戦闘指揮所は、船体の中にあるようで、位置[illegible]はペガサスの[illegible]と同じ位置にあると[illegible]した。旧作では[illegible]上部に位置する[illegible]で、[illegible]な[illegible]付きの窓があった。新ギャラクティカ[illegible]には窓は無い。[illegible]全体の[illegible]は同様。



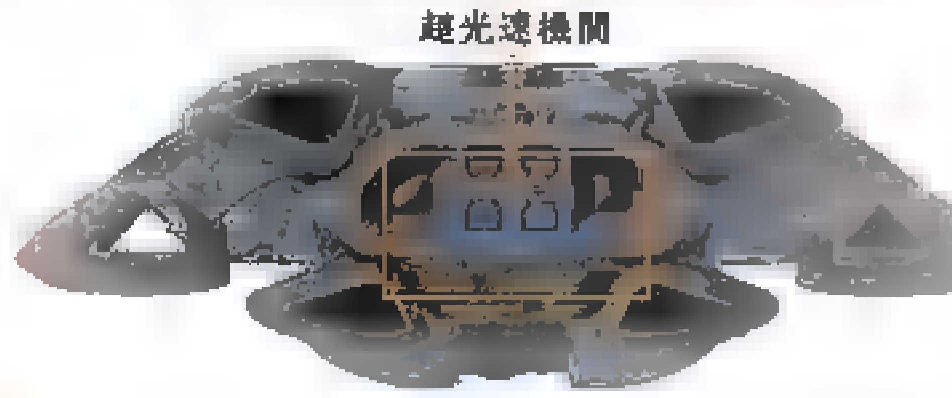
### 艦首姿勢制御機関

Jim Stevensonによる旧ギャラクティカ[illegible]、[illegible]の厚みが大きく異なる事が判るが、基本的なシルエットは[illegible]されている。Eric Chuは他にも、サイロン[illegible]、サイロン[illegible]のコンセプトデザイン[illegible]を手掛けている。

### 艦尾姿勢制御機関

[illegible]の前部と後部にある4基の穴は巨大な[illegible]スラスターシステム。[illegible]ロケットエンジンで、[illegible]の向きは固定されていて、[illegible]を[illegible]く変化させる事によって、1400mの巨大な[illegible]の向きを自在に変える事ができる。[illegible]にて[illegible]に[illegible]を与える[illegible]が[illegible]されている。[illegible]

### 超光速機関

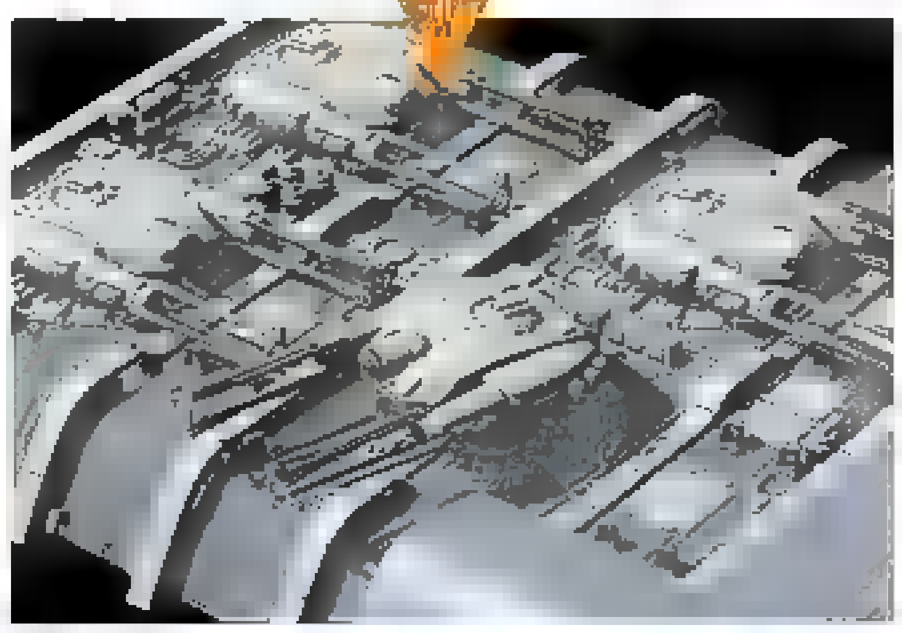


### 航空甲板

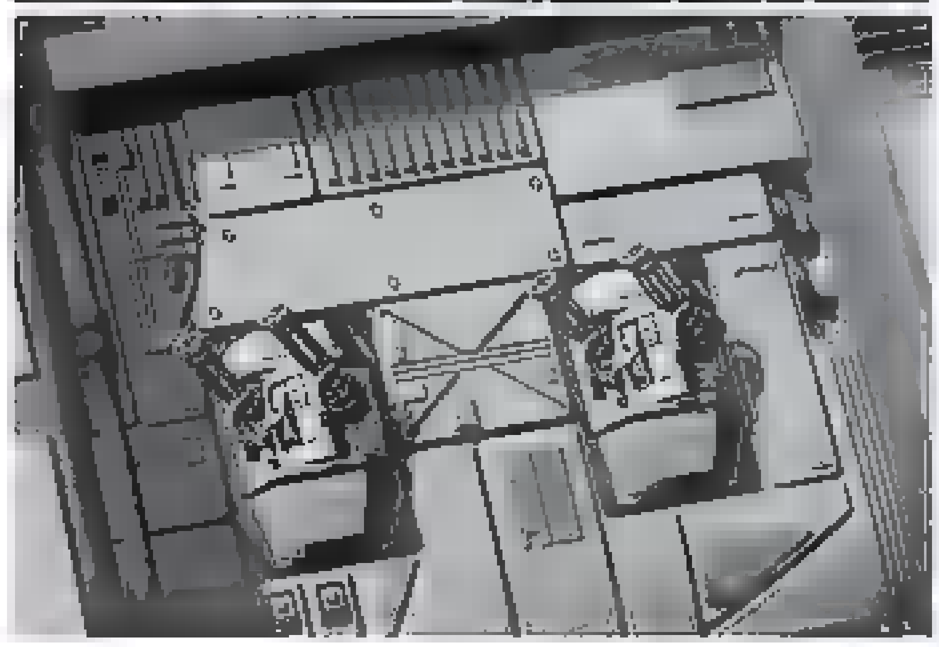
[illegible]にある[illegible]い[illegible]の[illegible]部分は、[illegible]方にカタパルト[illegible]の[illegible]システムを持つ[illegible]デッキ。ギャラクティカは[illegible]デッキが[illegible]となっていて、[illegible]（[illegible]ネットワーク化されていない為、サイロンのウイルス攻撃が[illegible]しないタイプ）[illegible]していた。此の事が[illegible]に対して[illegible]が[illegible]に立つ[illegible]となる

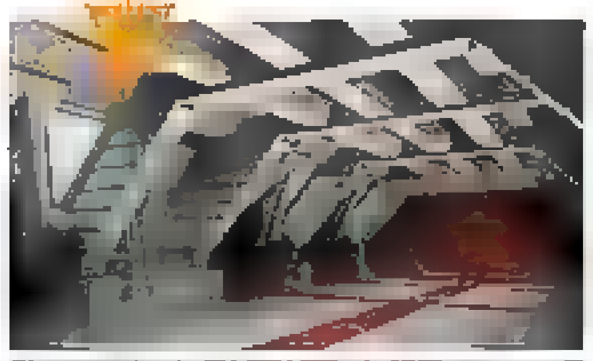
### 主砲塔

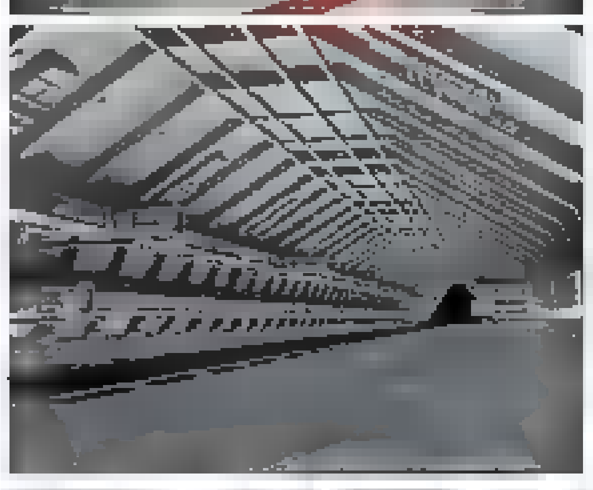
[illegible]4つの[illegible]みは[illegible]ロケットエンジン（[illegible]の中に[illegible]あるのが[illegible]シーズンで[illegible]）だが、中央の[illegible]は光速を越える[illegible]。[illegible]を計算して[illegible]入力し、[illegible]を[illegible]する。[illegible]では「ジャンプ」と[illegible]、日本[illegible]では、[illegible]これを「ワープ」と[illegible]ものが[illegible]を[illegible]。

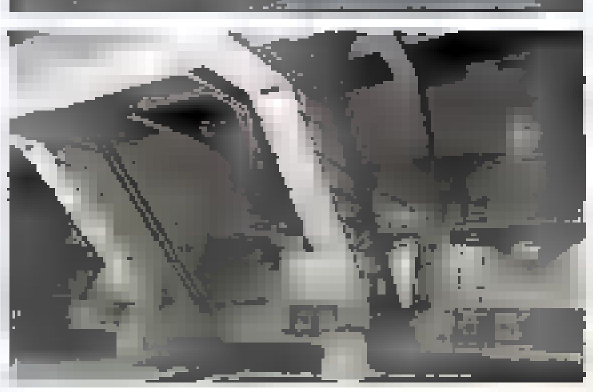


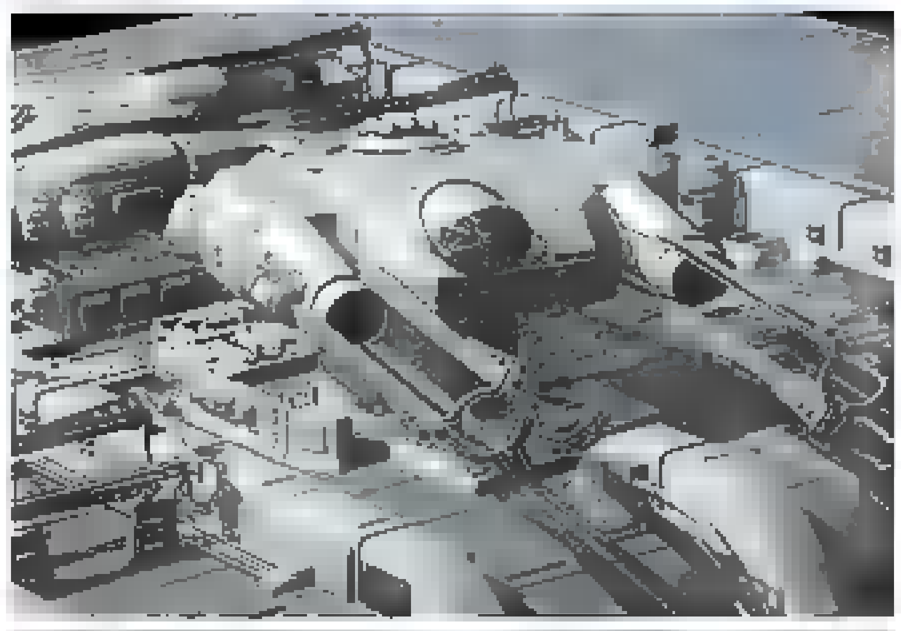
### 対空砲塔







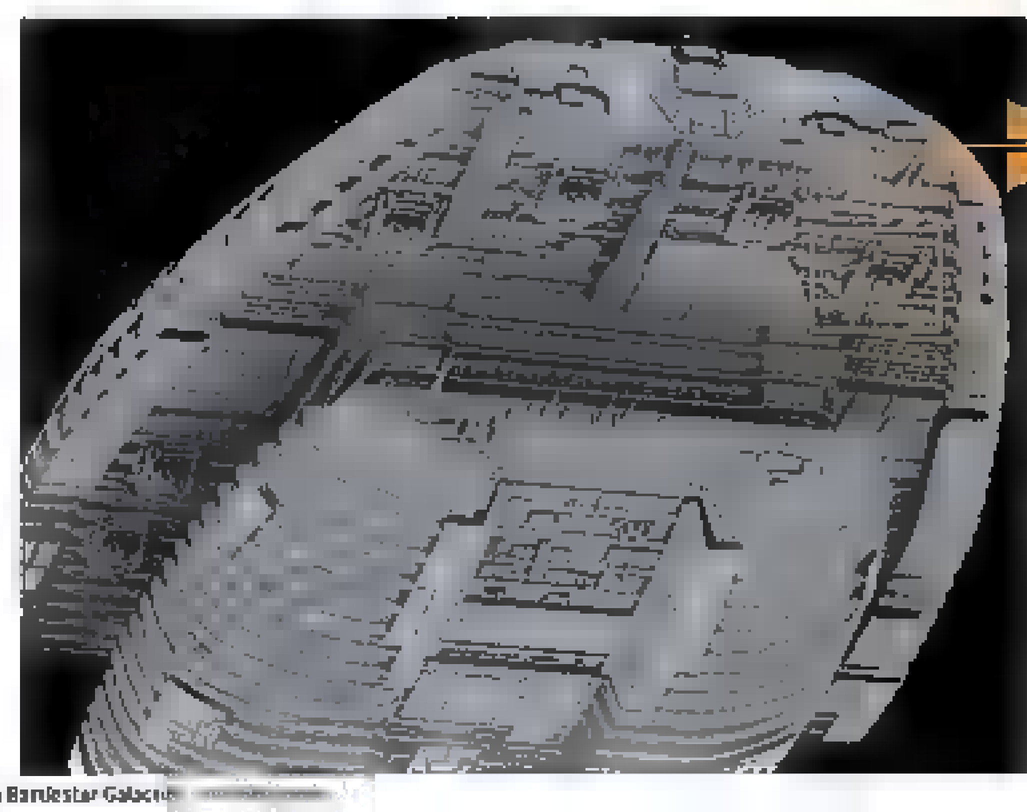




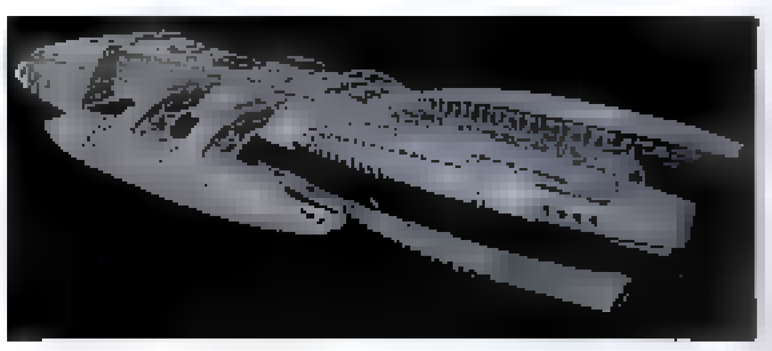
### 変型

上の[illegible]のように、ギャラクティカは[illegible]の航空甲板を中央[illegible]に[illegible]させる機構を持っている。[illegible]で[illegible]にさらされている甲板を[illegible]する事もできるし、[illegible]から[illegible]時にこの機構を利用する事もあるようだが、[illegible]して[illegible]のでは無いかと[illegible]。
[illegible]の[illegible]にしては、このギャラクティカ[illegible]より[illegible]の宇宙空母にこの機構が[illegible]されていないのは不[illegible]だからだ。[illegible]、ギャラクティカ[illegible]より[illegible]のペガサス、バルキリー[illegible]の宇宙空母は、より[illegible]力が[illegible]されていて、[illegible]スペースを[illegible]する[illegible]を[illegible]したと考えるのが[illegible]な気がする。[illegible]して航空甲板が[illegible]される[illegible]しなければならないと云うタイムサスペンス[illegible]作れる[illegible]と[illegible]しまえばそれまでだが（[illegible]と[illegible]われるフィルムの[illegible]では[illegible]が[illegible]く[illegible]されて、[illegible]のクライマックスを[illegible]上げている）
又、此の[illegible]を[illegible]に[illegible]み込んでいた為に、ギャラク[redacted]りも[illegible]が[illegible]に[illegible]化されていた事も、[illegible]で判る。

船体にびっしりと並ぶ対空砲は、アップになる事は[illegible]いが、[illegible]システム、[illegible]ベルト[illegible]、デザイナーのこだわりと言うか、[illegible]を[illegible]じる部分。[illegible]の[illegible]に近い形状になっている所も面白い。ギャラクティカはアメリカのメビウスモデルからプラモデルの発売が[illegible]されているが、サードパーティーメーカーによる[illegible]のような[illegible]部品の[illegible]も[illegible]される[illegible]だ。[illegible]、今年発売されたエンタープライズ[illegible]のプラモデルは、[illegible]エッチング[illegible]が[illegible]多く発売されている[illegible]である。



船体の十数ヶ所に[illegible]されている[illegible]な主砲。スペック的にはレールガン（[illegible]してプラズマ化し、[illegible]によって[illegible]し打ち出す兵器）となっているようだが、[illegible]での[illegible]は巨大な[illegible]、[illegible]と[illegible]に[illegible]し、その[illegible]に主砲身は[illegible]して[illegible]する。クラシカルでありながら[illegible]な武器として[illegible]われている。[illegible]シーズンに[illegible]の[illegible]が[illegible]されるが、[illegible]で[illegible]される[illegible]く[illegible]には穴が開いているままにしている[illegible]したこだわりに[illegible]する。[redacted]ギャラクティカ[illegible]には[illegible]の[illegible]があり、これが一基[redacted]人[illegible]されている事が判る。

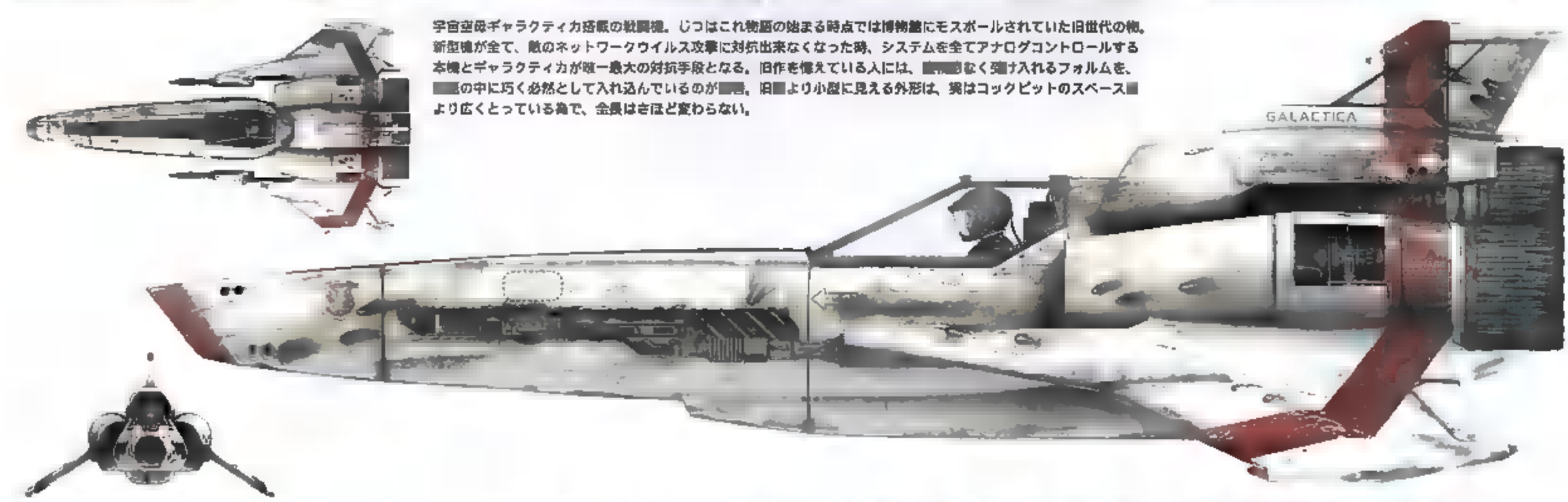


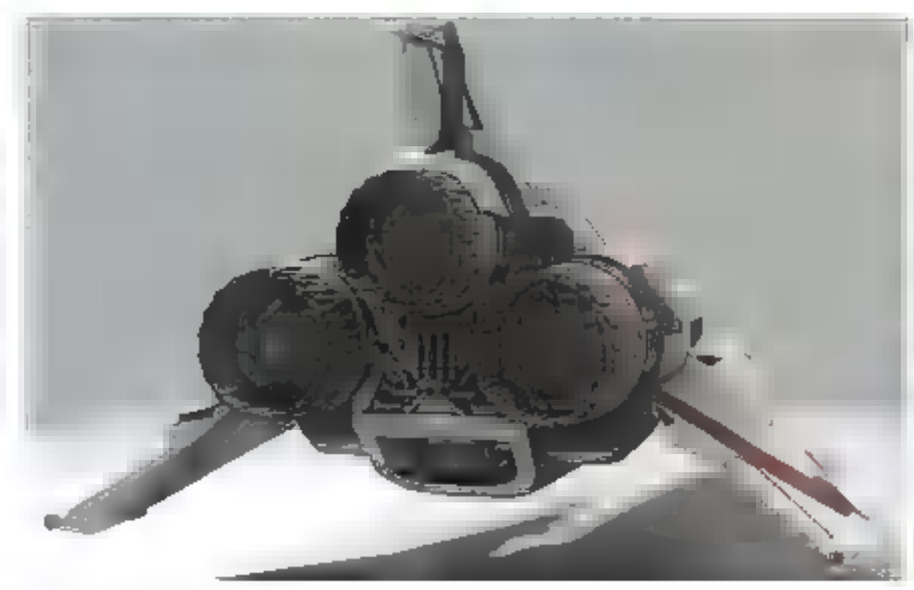
Battlestar Galactica by ZOIC
Here are a few CG renders of the Battlestar Galactica from Battlestar Galactica [illegible]

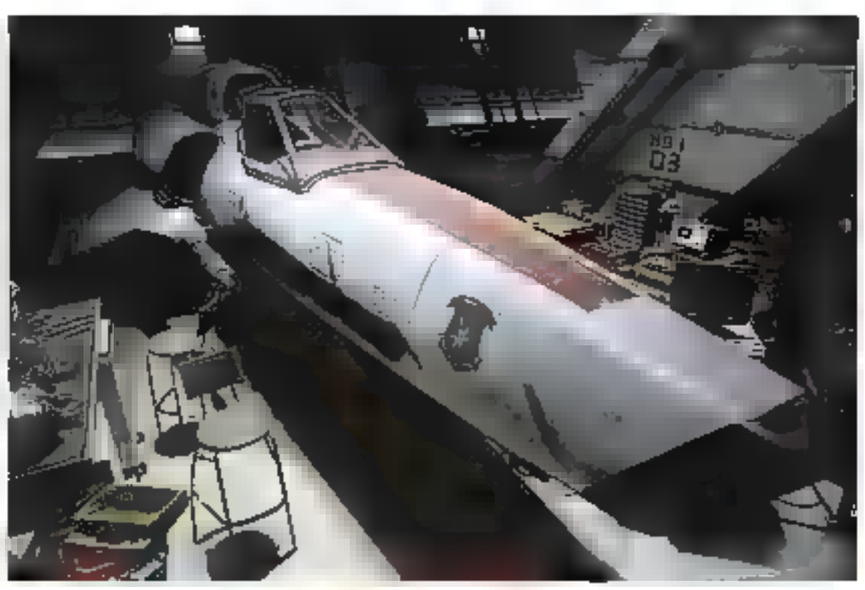
GALACTICA ギャラクティカ
The ZOIC Battlestar Galactica and Battlestar Pegasus, Mk II Viper, Mk III Viper, Mk VII Viper, Transport, Mk II Shuttle, Refinery, Raptor with Weapons, Raptor, Ragnarok, Prison Barge, Mineral Ship, Intersun Luxury Liner, Hephaestus, Gemini Liner, Gemini Freighter, Cylon Raider, Cylon HEAVY Raider, Cylon ADVANCED Raider, Colonial One, Colonial Movers, Colossus, Battlestar Galactica - Battle Damaged, Cylon Basestar, Armistice Station CG Renders as seen on ModelerMagic.com
© 2009 Universal Studios. All Rights Reserved.
© 2006/2007 Universal Studios. All Rights Reserved.
Battlestar Galactica is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved.
Battlestar Galactica Studio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on ModelerMagic.com

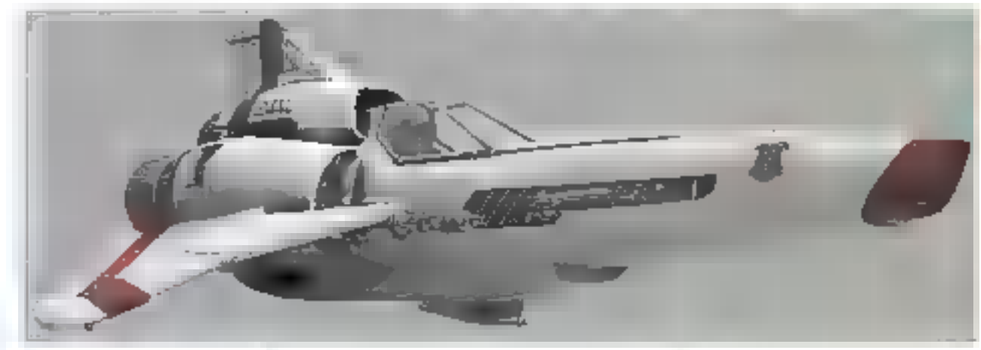
# introducing NEW GALACTICA Film

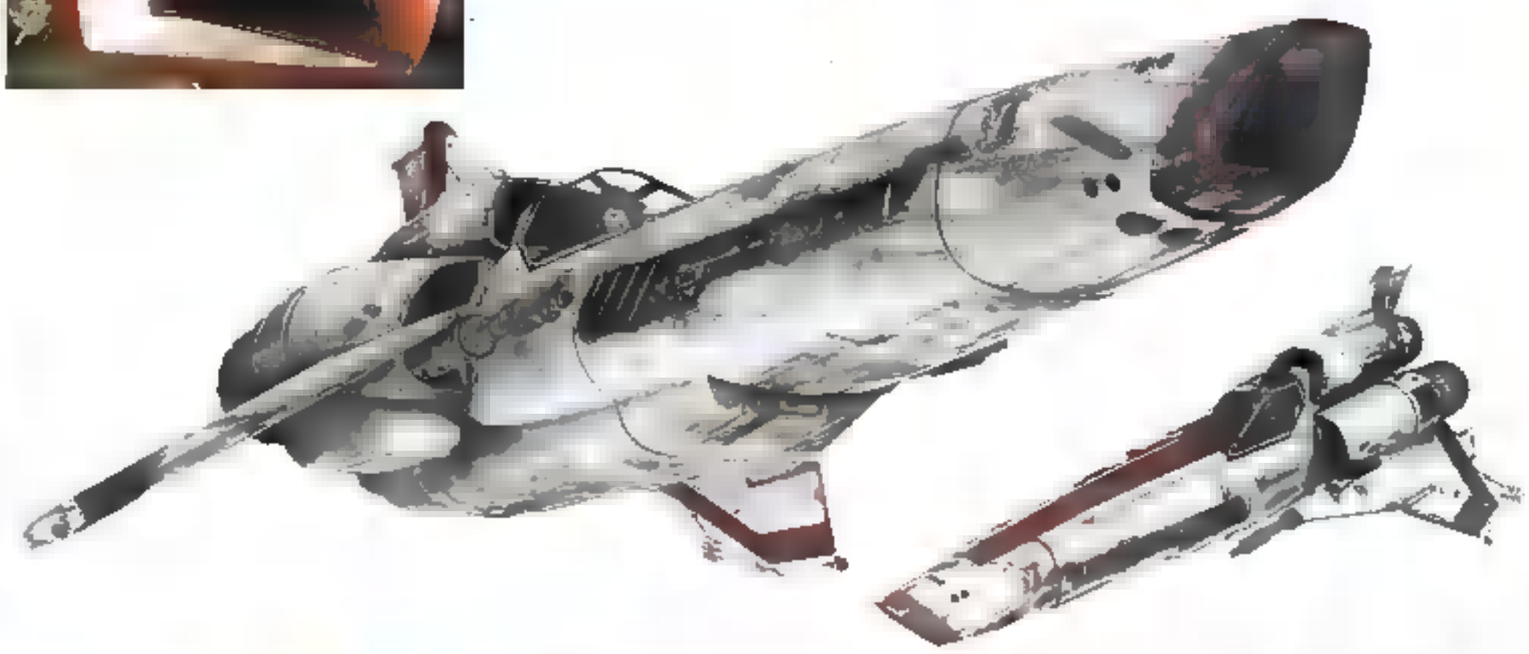
宇宙空母ギャラクティカ搭載の戦闘機。じつはこれ物語の始まる時点では博物館にモスボールされていた旧世代の物。新型機が全て、敵のネットワークウイルス攻撃に対抗出来なくなった時、システムを全てアナログコントロールする本機とギャラクティカが唯一最大の対抗手段となる。旧作を憶えている人には、[redacted]なく受け入れるフォルムを、[redacted]の中に巧く必然として入れ込んでいるのが[redacted]。旧[redacted]より小型に見える外形は、実はコックピットのスペース[redacted]より広くとっている為で、全長はさほど変わらない。









Viper Mk II FULL SIZED Pics from SPACEMKSDMODELER (Jared Branson http://modeler.spacemd.com/) as seen on Modelships.com

Viper Mk II by ZOIC

Posted here originally back in December 2008 for all to enjoy, here again are the CG renders of the Viper Mk II from Battlestar Galactica - The New Series.

ギャラクティカ世界の最新宇宙戦闘機。全攻撃部隊、戦艦を情報共有出来る最新のネットワークシステムを[redacted]ていたが、逆に、[redacted]からのウイルス攻撃によって無力化されてしまう。物語後半では対抗手段を組み込んだ機体も登場するが、前面戦争を仕掛けられた数時間、ほぼ全滅してしまう。
ウイング等は航空機をイメージさせつつ、スラスター機動に拠る真空中の飛行シーンは圧巻。

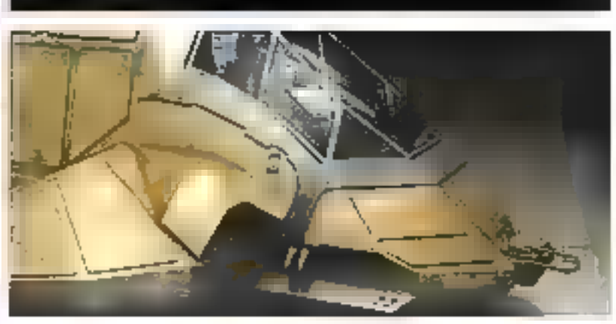
CONCEPT DESIGN by Eric Chu

# RAPTOR
## Battlestar Galactica Film

Raptor Concept Design by Richard Hudson

ギャラクティカ搭載兵器の中で、[redacted]戦闘管制を[redacted]として位置付けされている小型偵察機。が、ギャラクティカシーズン3頃になると、純粋な戦闘機であるバイパー2、7と対比する形で、[redacted]D、さらには上のように武装例を示され、強攻撃も可能な攻撃機として運用されるようになっている。全体形は、なにか80年代のアニメーションに出てきそうな（ずばり言うと大河原メカ的）可愛い感じのシルエット。武装例されて、より其の雰囲気は強調されているように見える。そのシルエットの可愛さとは裏腹にかなり重いエピソードの主役ともなり、「死の航路」などは秀逸の物語である。（第3シーズン）

[redacted]OKは1/72が一[redacted]系もよく、特徴を捕らえているようだ。今回のメビウスモデルからのギャラクティカ模型製品開発予定には入っていないのが ちょっと残念。



黄色い色味が強いモデルが第1,第2シーズンのモデル。第3シーズンからは各部の彫刻に若干の変更、追加が行われている。目立つ変更箇所は側面窓の枠が1本省略されている部分。塗装はオリーブ・ドラブをイメージしているように思うが、前に金色を塗色した方が本艦の感じは出る気がする。

Raptor by ZOIC. Here are a few CG renders of the Raptor from Battlestar Galactica - The *NewSeries*.

バトルスター・ペガサスは、最新型の宇宙空母（マーキュリークラス・バトルスター）の一つで、情報ネットワークシステムを搭載していたが、3ヶ月に及ぶオーバーホール中であったので、ネットワークから隔絶されていた為に、敵軍のコンピューター・ウイルスの汚染を免れる。此の辺りのくだりは第2シーズン中の、所謂「ペガサス3部作」で、メインクルー同志の会話の中だけで描写されていたが、新作として日本語版がリリースされたスピンオフ・ストーリー [redacted]・ペガサスの栄光」では、超空軌道上のスコーピオン造船所で敵の背後に回され、敵兵の機転にて危機を回避する様が具体的に描かれている。又、リリースされたDVDにはテレビ放映版より長い戦闘シーンが追加され、下のバルキリーの同型機の墜落シーン等、一瞬しか見れなかった両機の姿が克明に見て取れるのも特筆すべきフィルムである。当然、ペガサス自体の描写も克明で、両舷のカタパルトデッキは、上下さかさまに運用する下部デッキがあったり、劇中、艦内を案内するラップトップモニターによって、戦闘ブリッジが何処にあるか判ったりと、[redacted]（ある時はコマ送りで！）観る程に、そのクールで具体的な兵器の描写は圧巻なのである。因に個人的には其の形状に馴染めずにいた機なのですが、今やまったくもってペガサスのファンになってしまっていると云った事情、プラモデル化も予定されていて、きっとファンは心待ちなのだと思います。
下の写真はペガサス各所にあるもの資料には前部砲塔は大口径で威力が大きいとありますが、外形的な差異は無いようです。

Battlestar Pegasus by ZDIC. Here are a few CG renders of the Battlestar Pegasus from BattlestarGalactica - The New Series.

ギャラクティカの最長が、[redacted]によって戦争が勃発する中盤に差掛かっての任務に就いていた戦艦がバトルスター・バルキリー。其の登場は第[redacted]シーズン「英雄の証」という物語で描写され、それまでのギャラクティカに登場する戦艦とは違う感じのシャープなシルエットは、その後もスピンオフに何度も登場するなど、人気の高さが伺われます。それだけに、此の戦艦に全部でどのくらいの物かと、論争の的でもある船で、現時、最新の[redacted]でも正解と言える描写はなく、この問題はずっと続きそうな予感です。

デザイナー、リチャード・リビングストンの原画
VALKYRIEconcept design by Richard Livingston

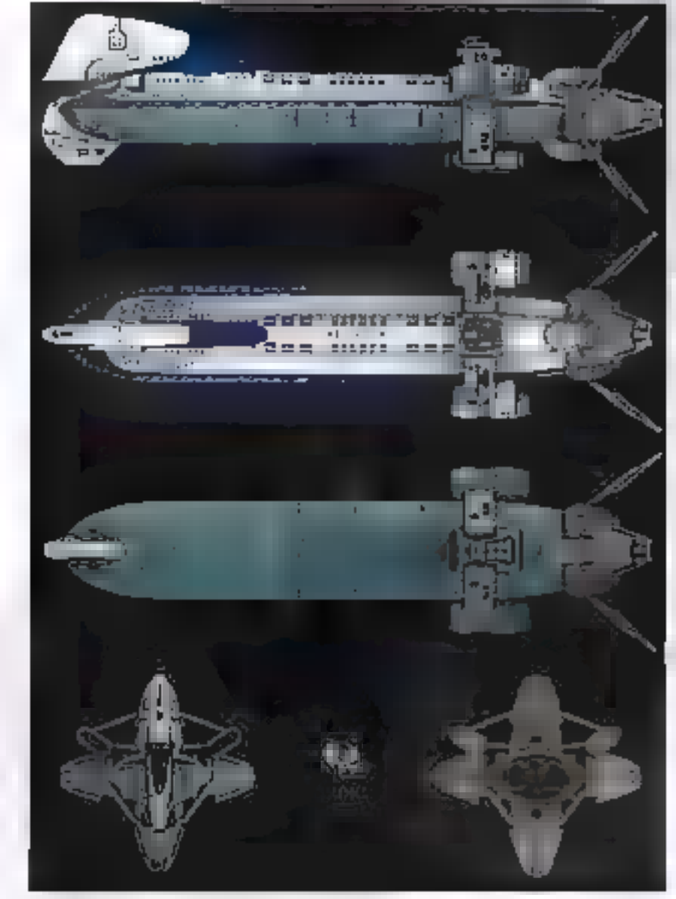
此のページの原稿はアメリカのGKメーカーの「RAD-AZZ」のレジンキットに付属していた組み立て説明書に掲載されていたものでして、[redacted]実に細部な部分迄描写してあり、なをかつ、その機部が、初めて本編で登場するアングルで見える部分も、この模型のままに再現されて[redacted]。[redacted]聞く所に寄ると本編スタッフとデータを共有している人らしい[redacted]に極端に出来の良い模型の精密な彫刻と相まって、［多分高密度の[redacted]マシンでデジタル立体データ[redacted]出力しているのでしょう］[redacted]なのです。[redacted]



# BATTLESTAR PEGASUS and VALKYRIE

introducing NEW GALACTICA Film

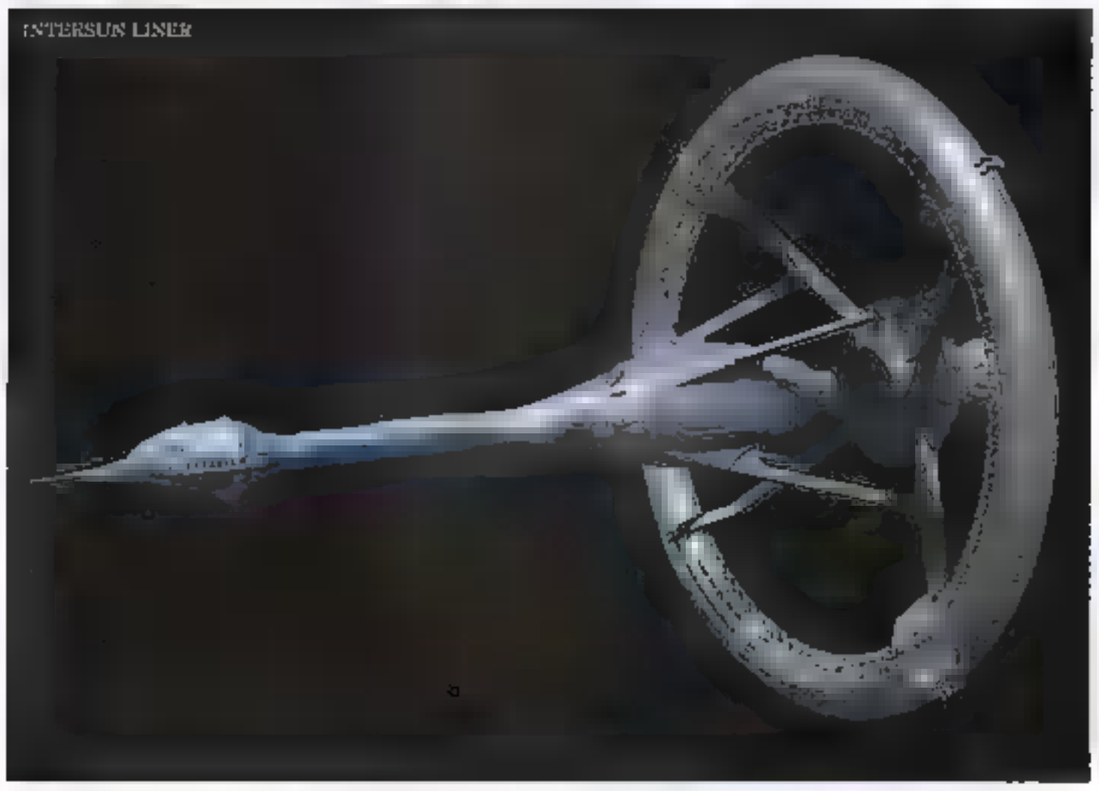
GALACTICA
ギャラクティカ
The 2010 Battlestar Galactica and Battlestar Pegasus, Mk II Viper, Mk VII Viper, Mk XIII Viper, Transport, Mk II Shuttle, Refinery, Raptor with Weapons, Raptor, Raptorak, Prison Barge, Mineral Ship, Intersun Luxury Liner, Geminon Liner, Gemini Freighter, Cylon Raider, Cylon HEAVY Raider, Hophaestus, Colonial One, Colonial Movers, Celestra, Battlestar Galactica - Battle Damaged, Cylon ADVANCED Raider, Colonial One, Colonial Movers, Celestra, Battlestar Galactica - Battle Damaged, Cylon Basestar, Ambulance Station CG Renders as seen on [redacted]
© 2009 Universal Studios. All Rights Reserved.
© 2006/2007 Universal Studios. All Rights Reserved.
Battlestar Galactica is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios [redacted] LLLP. All rights reserved.
Battlestar Galactica Studio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on ModelerMagic.com

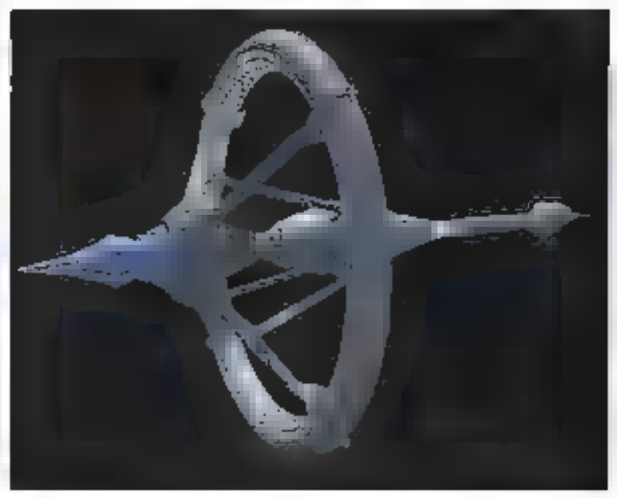


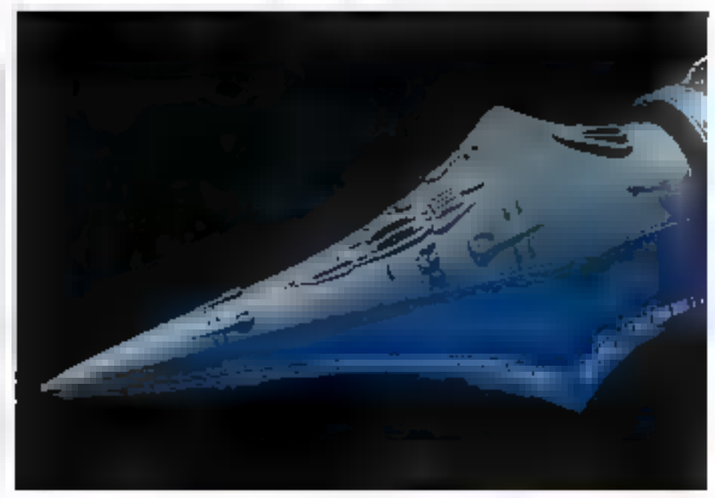
数の砲撃によって全滅した惑星上の人類。かろうじて脱出し、又、偶然惑星間の航路上にて移動中だった民間船220隻に登場していた市民とギャラクティカ乗員、総勢50000人だけが、人類最後の生き残りとなる。これは旧作、新作共に同じ設定で、RAG-TAG船団と呼ばれる民間船団も、機関が存られた旧作のシルエットを踏襲していて面白い。廃船寸前の旧世代の戦艦ギャラクティカと、何の武力も持ち合わせない民間民船の編隊。このシチュエーションだけでもスリリングな事このうえない。きちんと本作は其の行方を含めて完結。

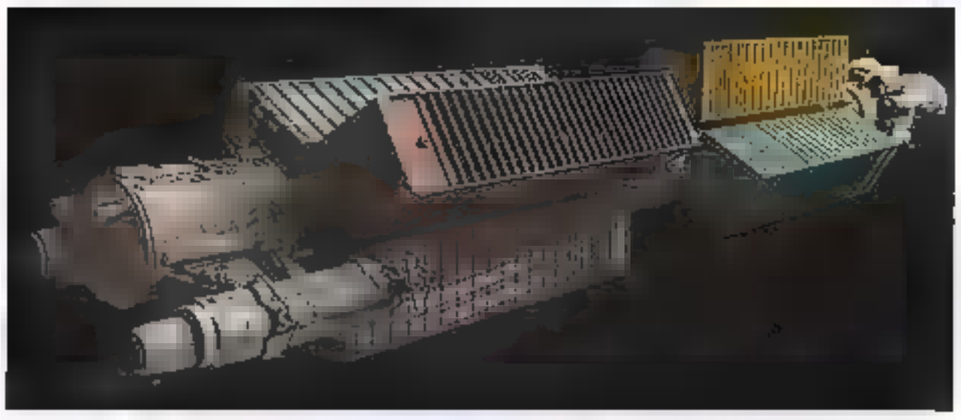
# COLONIAL ONE INTERSUN LINER and RAG-TAG-FLEET

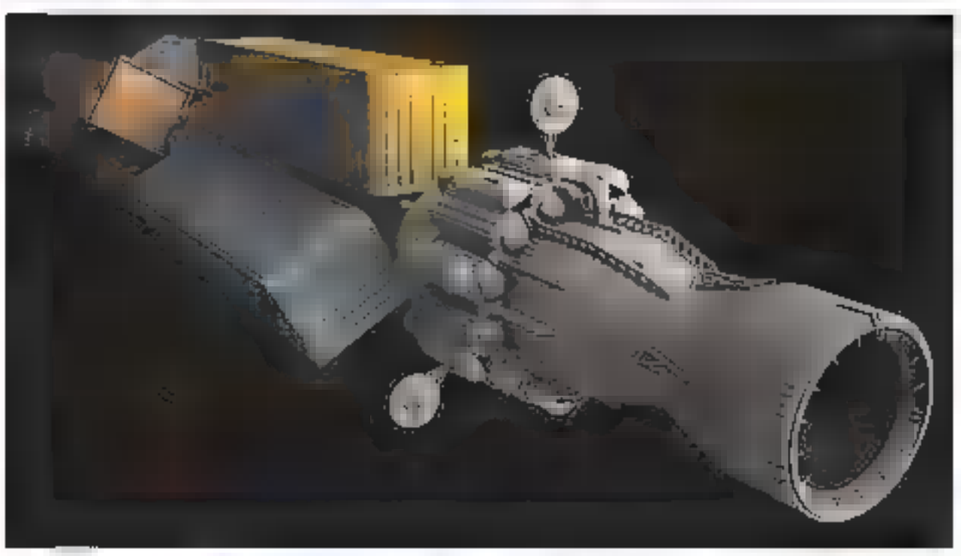
introducing
NEW GALACTICA
Film

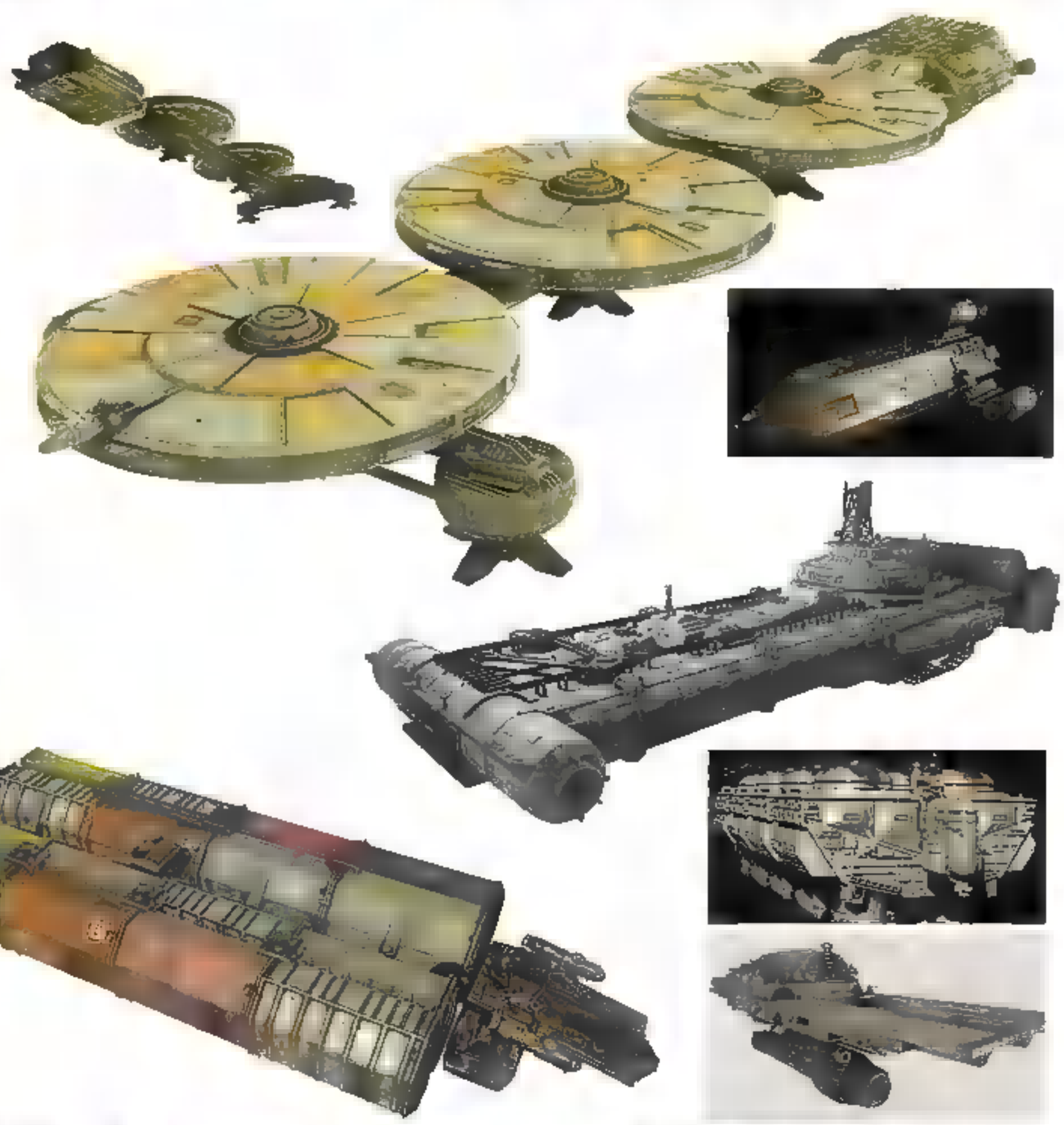


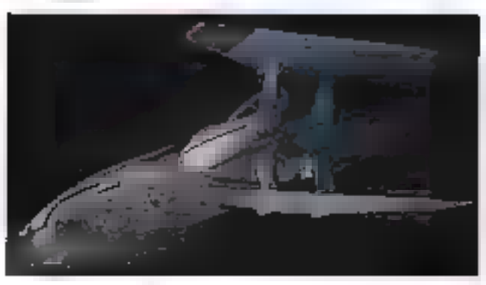





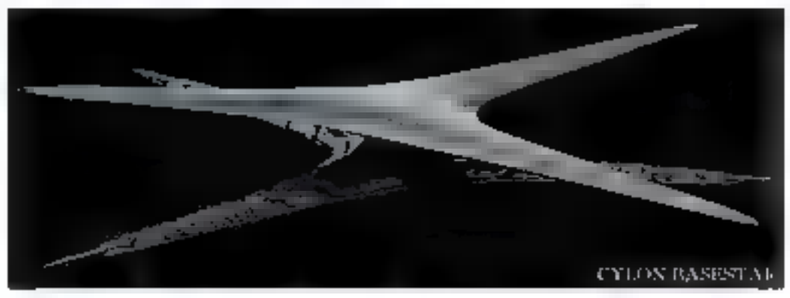






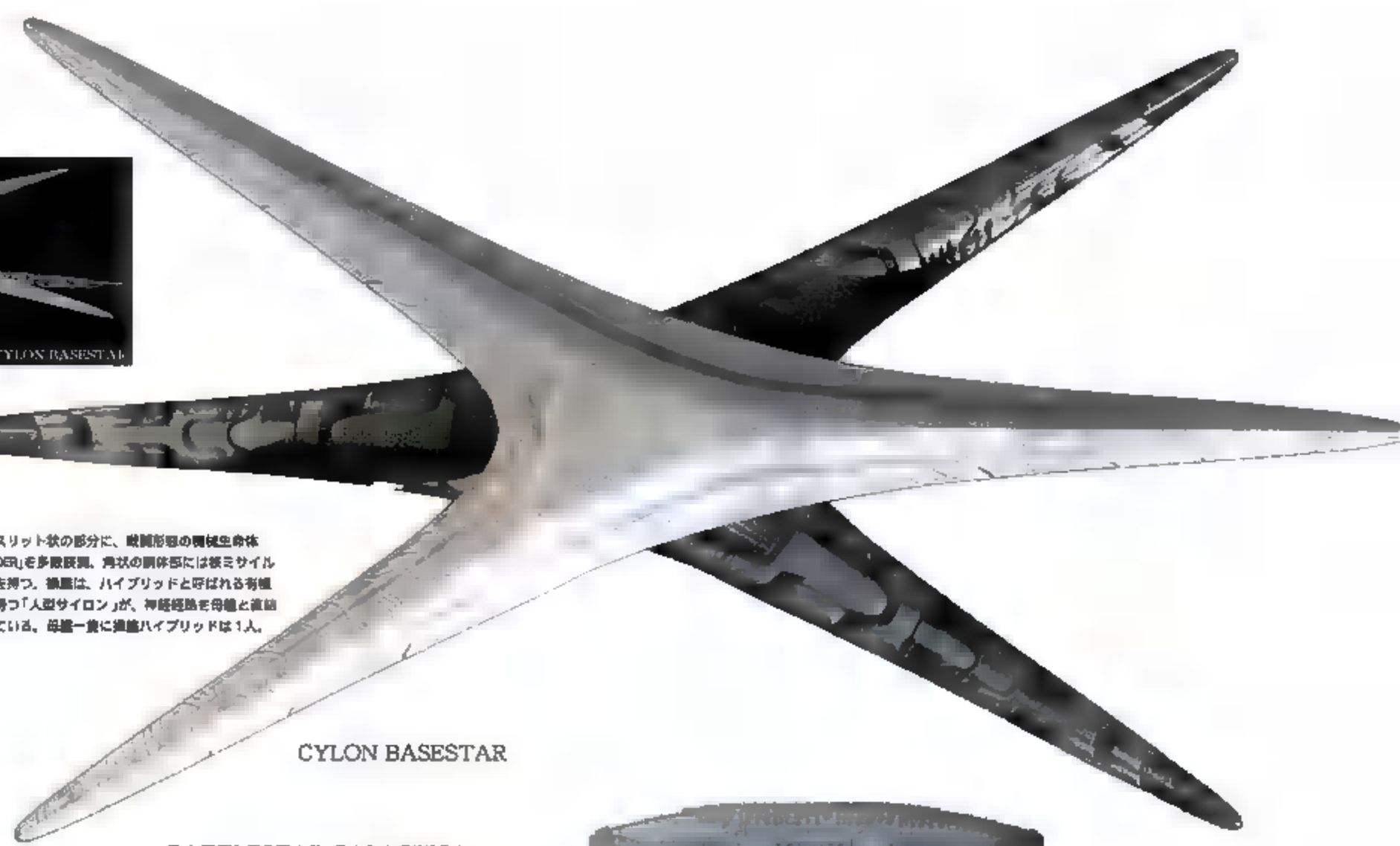


ギャラクティカ世界での人類と敵対する機械生命体サイロン。人類が創造した機械が創造主に叛旗を翻すというプロットはターミネーターのようだが、1978年に既に映像化した本作は機械の明があるというか、ポピュラーなイメージだったというべきか。ターミネーターに先んじる事3年。



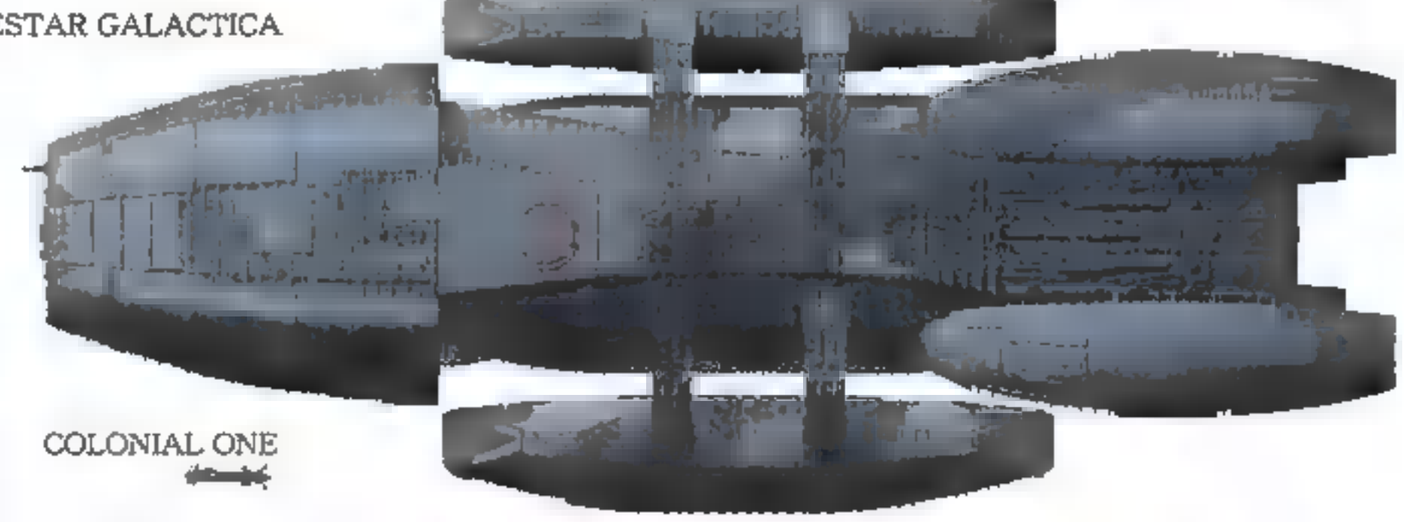

# introducing NEW GALACTICA Film

中心近くのスリット状の部分に、敵機形状の機械生命体「CYLON RAIDER」を多数収納。角状の胴体部には核ミサイルの発射設備を持つ。操縦は、ハイブリッドと呼ばれる有機体ボディを持つ「人型サイロン」が、神経経路を母艦と直結させて行っている。母艦一隻に操縦ハイブリッドは1人。

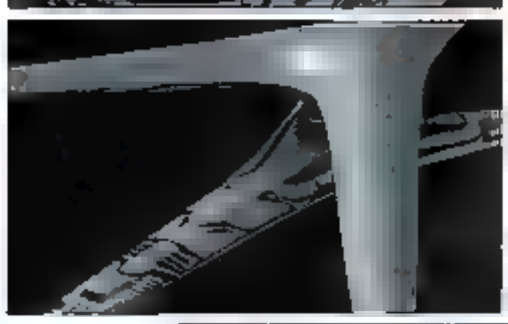


CYLON BASESTAR

BATTLESTAR GALACTICA



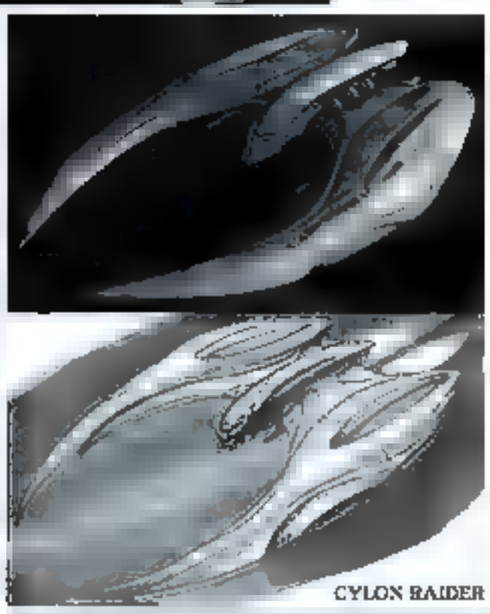
COLONIAL ONE



ギャラクティカ世界の宇宙船対比図。サイロン母艦とギャラクティカは此の対比で並べた設定が存在しているのだが、下段の「バトルスター・バルキリー」に注目。2つの異なるサイズのシルエットを並べているが、これはアメリカのファンの間でも、この機種の全長に関して諸説あり、例は初登場の成りゆき、[redacted]する台詞等から、size2(大きい方)がしっくり来るような気もするが、THE PLAN迄観た貴方はどのような感想をお持ちだろうか。ちなみにギャラクティカの全長は、資料に拠れば1400mとされている。

BATTLESTAR GALACTICA(side elevation)

BATTLESTAR PEGASUS(side elevation)



CYLON RAIDER

BATTLESTAR VALKYRIE(side elevation)part1

MINERAL SHIP(side elevation)

CYLON HEAVY RAIDER

BATTLESTAR VALKYRIE(side elevation)part2

# CYLON RAIDER HEAVY RAIDER CYLON BASESTAR

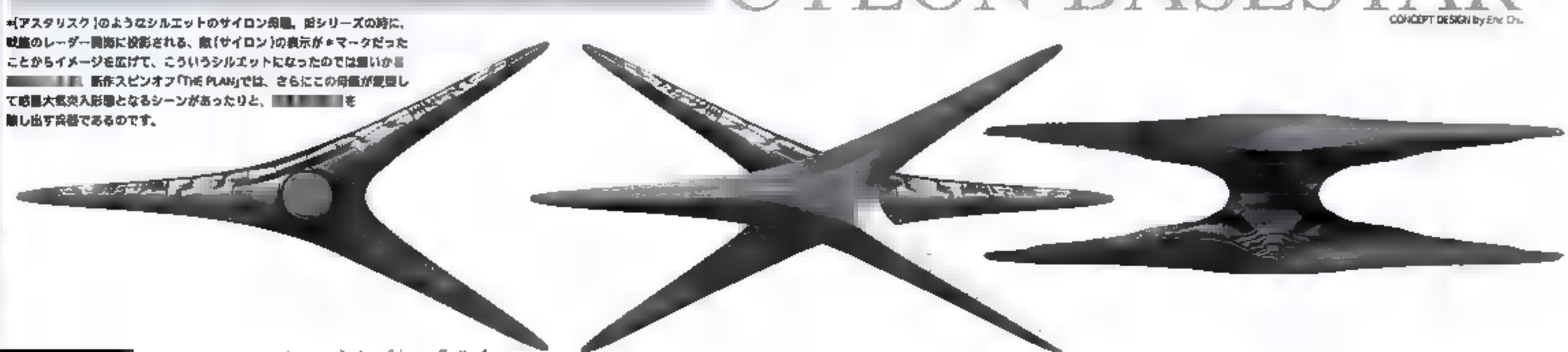
introducing NEW GALACTICA Film

CONCEPT DESIGN by Eric Chi

CONCEPT DESIGN by Richard Livingston

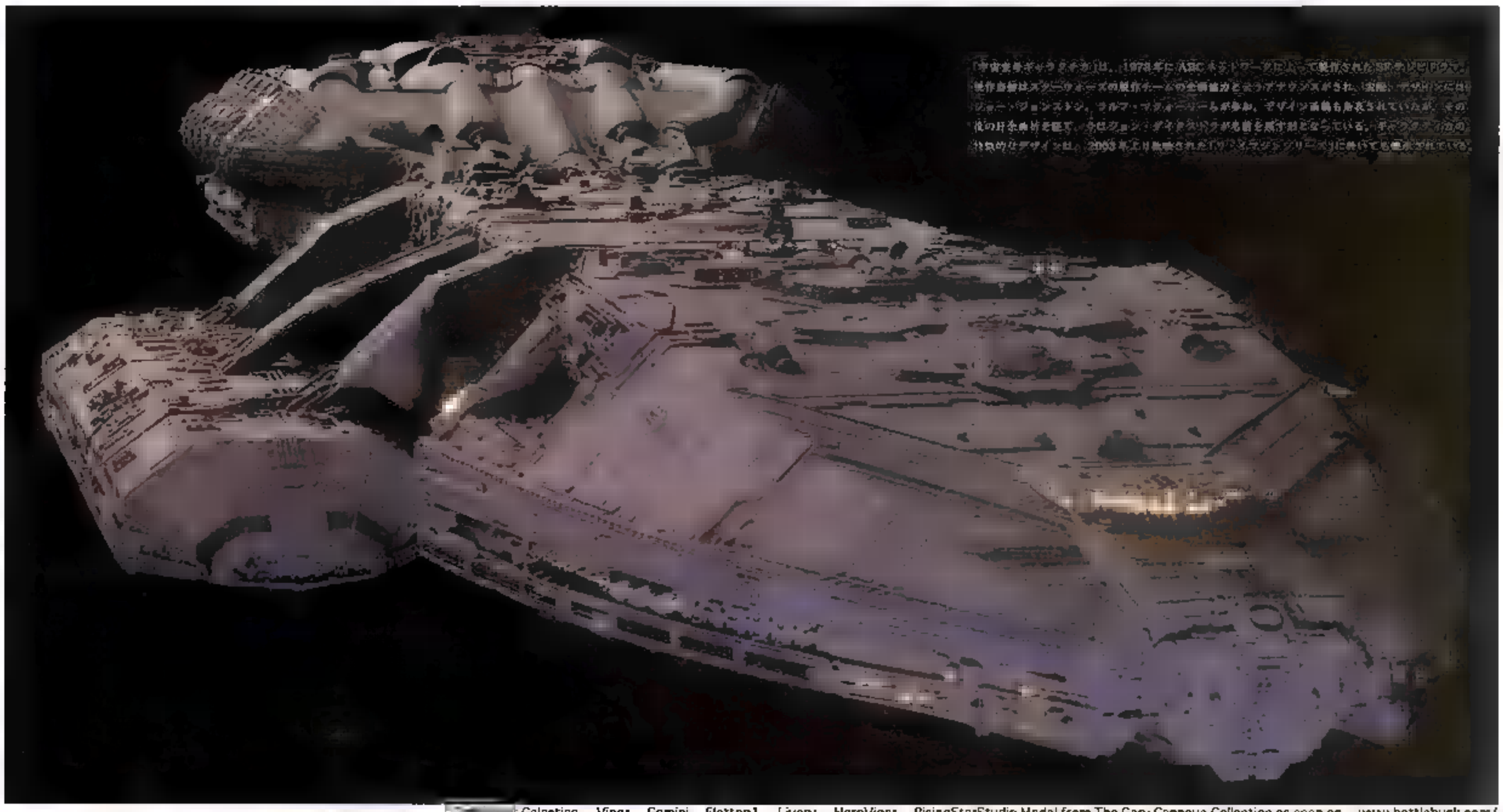
CONCEPT DESIGN by Eric Chi

*(アスタリスク)のようなシルエットのサイロン母艦。旧シリーズの時に、敵機のレーダー画面に投影される、敵(サイロン)の表示が*マークだったことからイメージを広げて、こういうシルエットになったのでは無いか[redacted]。新作スピンオフ「THE PLAN」では、さらにこの母艦が変型して敵基大気突入形態となるシーンがあったりと、[redacted]を隠し出す兵器であるのです。





GALACTICA ギャラクティカ
The ZOIC Battlestar Galactica and Battlestar Pegasus, Mk II Viper, Mk VII Viper, Mk XIII Viper, Transport, Mk II Shuttle, Refinery, Raptor with Weapons, Raptor, Raptor, Prison Barge, Mineral Ship, Intersteller Luxury Liner, Geminon Liner, Gombri Freighter, Cylon Raider, Cylon HEAVY Raider, Cylon ADVANCED Raider, Colonial One, Colonial Movers, Celestra, Battlestar Galactica - Battle Damaged, Cylon Basestar, Armistice Station CG Renders as seen on Modelermagic.com
© 2009 Universal Studios. All Rights Reserved.
© 2006/2007 Universal Studios. All Rights Reserved.
Battlestar Galactica is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved.
Battlestar Galactica Studio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on ModelerMagic.com



「宇宙空母ギャラクティカ」は、1978年にABCネットワークによって製作されたSFテレビドラマ。製作当時はスターウォーズの製作チームの全面協力とエフェクトがうたわれ、実際、デザインにはジョー・ジョンストン、ラルフ・マクィーリーらが参加、デザイン画なども発表されていたが、その後の紆余曲折を経て、今はジョン・ダネタスリラが先頭を務す形となっている。ギャラクティカの特徴的なデザインは、2003年より放映されたリメイクシリーズにおいても継承されている。

Galactica、Viper、Gemini、Flattop1、Livery、HeroViper、RisingStarStudio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on www.battlebuck.com/

# THE ORIGINAL BATTLESTAR GALACTICA

Battlestar Galactica Studio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on ModelerMagic.com

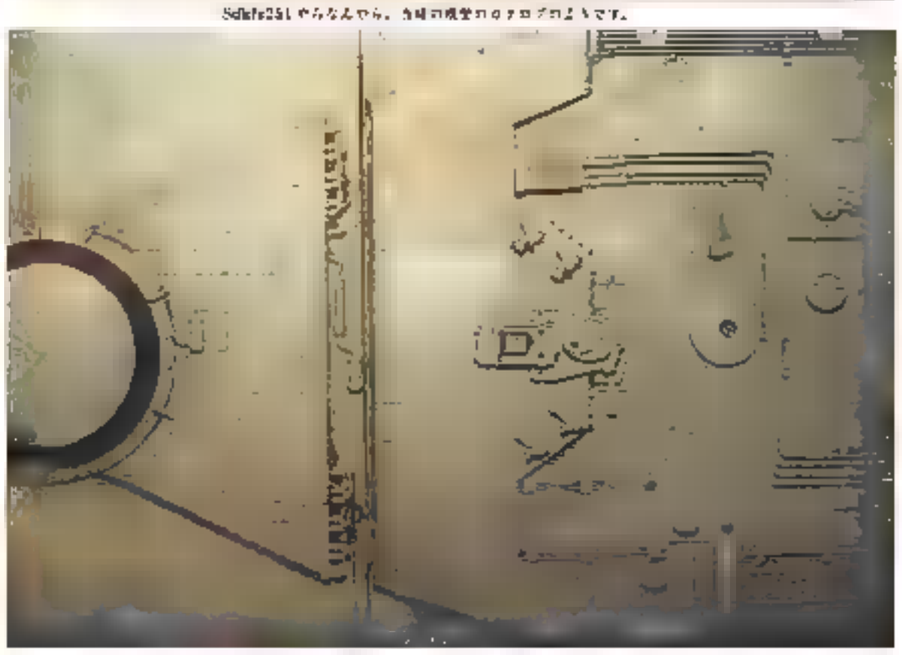
あの時代のミニチ■ア■未だ健在なのです。■有者 Gary Cannavo ならびに ModelerMagic の協力によって、此処に撮影用の大型モデルの細部写真を掲載します。1970年後半のプラスチックモデルの部品を貼付ける架空機型細部構成の方法論は、結局、往年の模型と共に、懐かしい造形に見えます。この模型製作方法論は、実は時代の空気をマッピングしていたのだなあと。そして、今なを輝き続けるジョー・ジョンストンデザインの巨大宇宙船の威容は、今、DVDや模型で味わう事が出来ます。

パイプ状の部品は、航空機オンパレード。独自の作品を作るので、最近の1/32scale F16などに使います。

Sdkfz251やらなんやら。当時の模型用のプラモのようです。

カタパルトデッキ前部。長さ及び幅が不揃。使える部品が多いので、活躍されています。

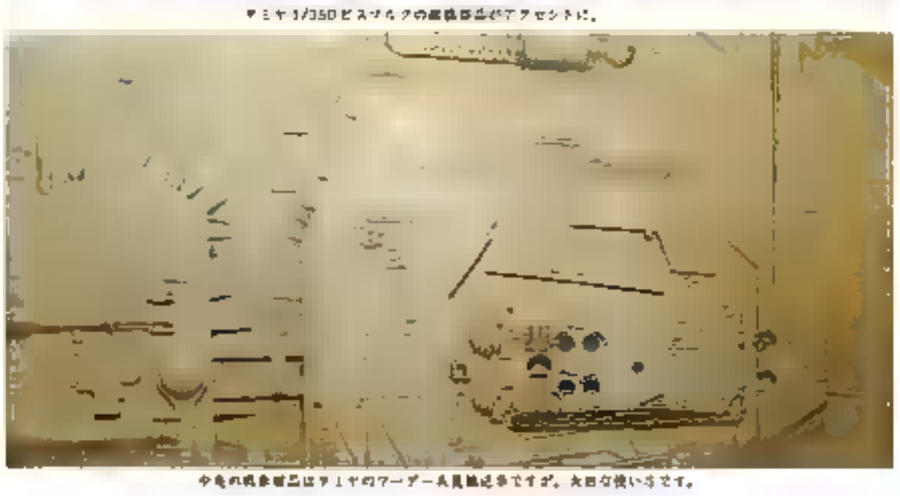
同じ手法で造って、いかにもコピペの雰囲気がしてしまいます。



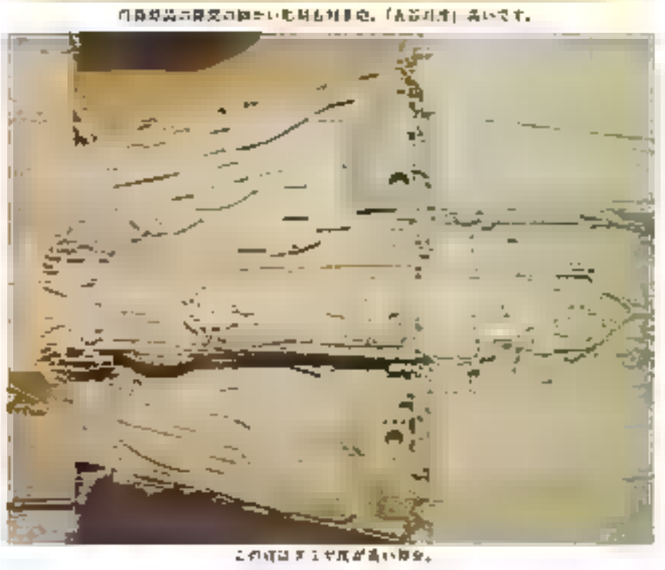
マミヤ1/350ビスマルクの艦橋部品がアクセントに。

自動車部品の開発の際に使用されたものも多い。「あるある」あります。

同じ部品に使われた赤いサークル柄。制作ディテクティブでも頻繁に使われています。



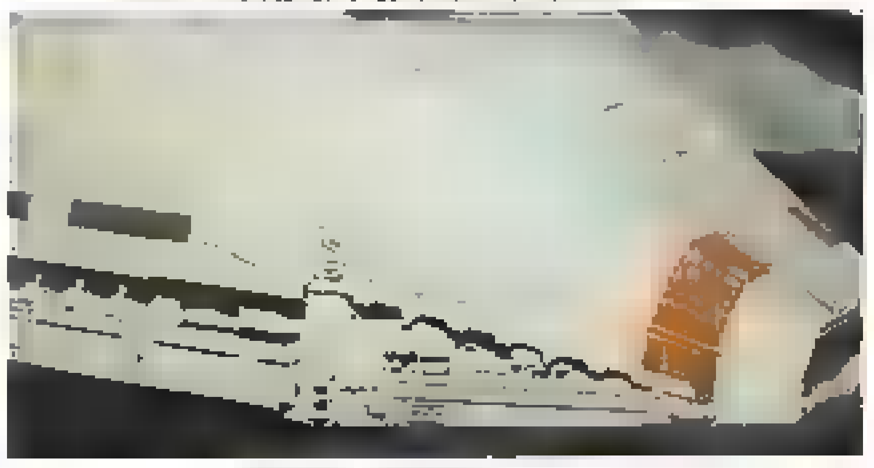
中央の機銃部品はタミヤのアーチャー兵器搭載車ですが、大量に使いました。

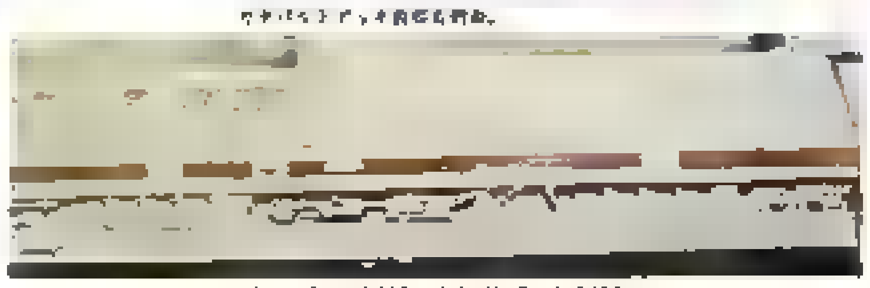


この頃はタミヤ度が高い印象。

[illegible]

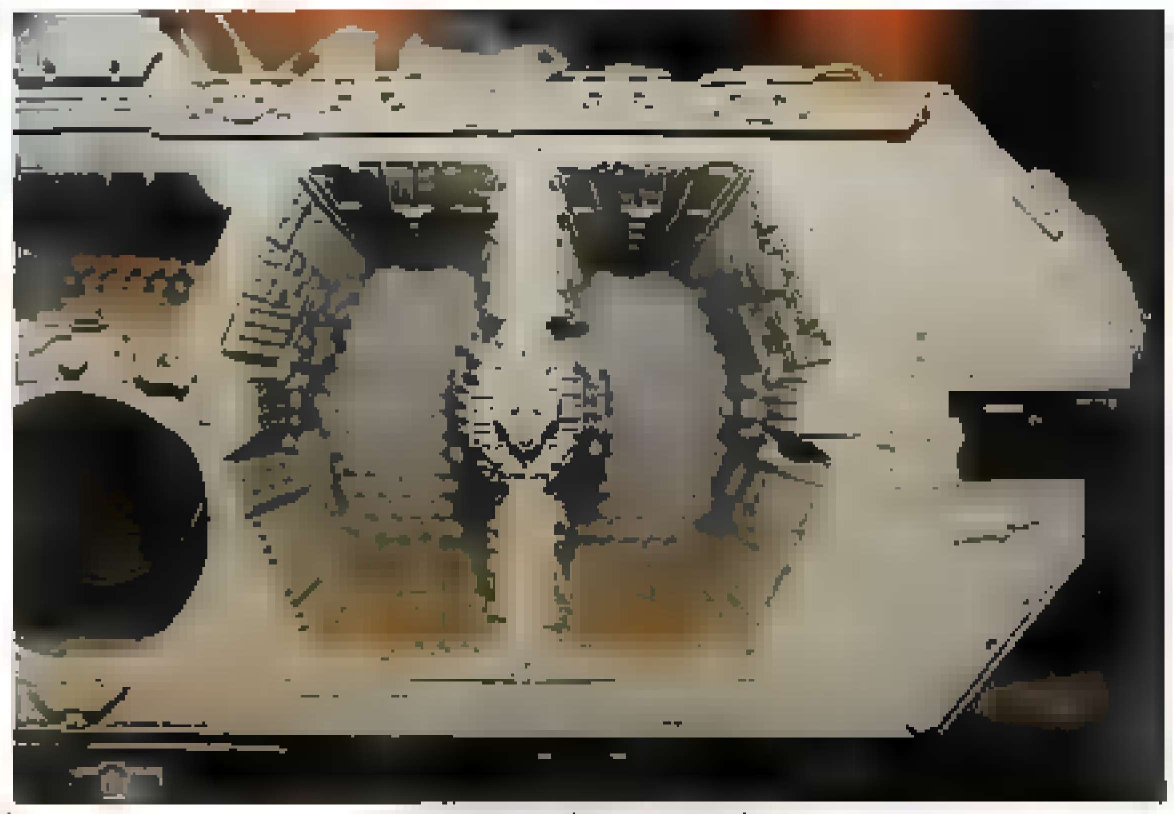
[illegible]


[illegible]


[illegible]

[illegible]

[illegible]


エンジンノズル。奥のダクトはハニカム構造。

[illegible]

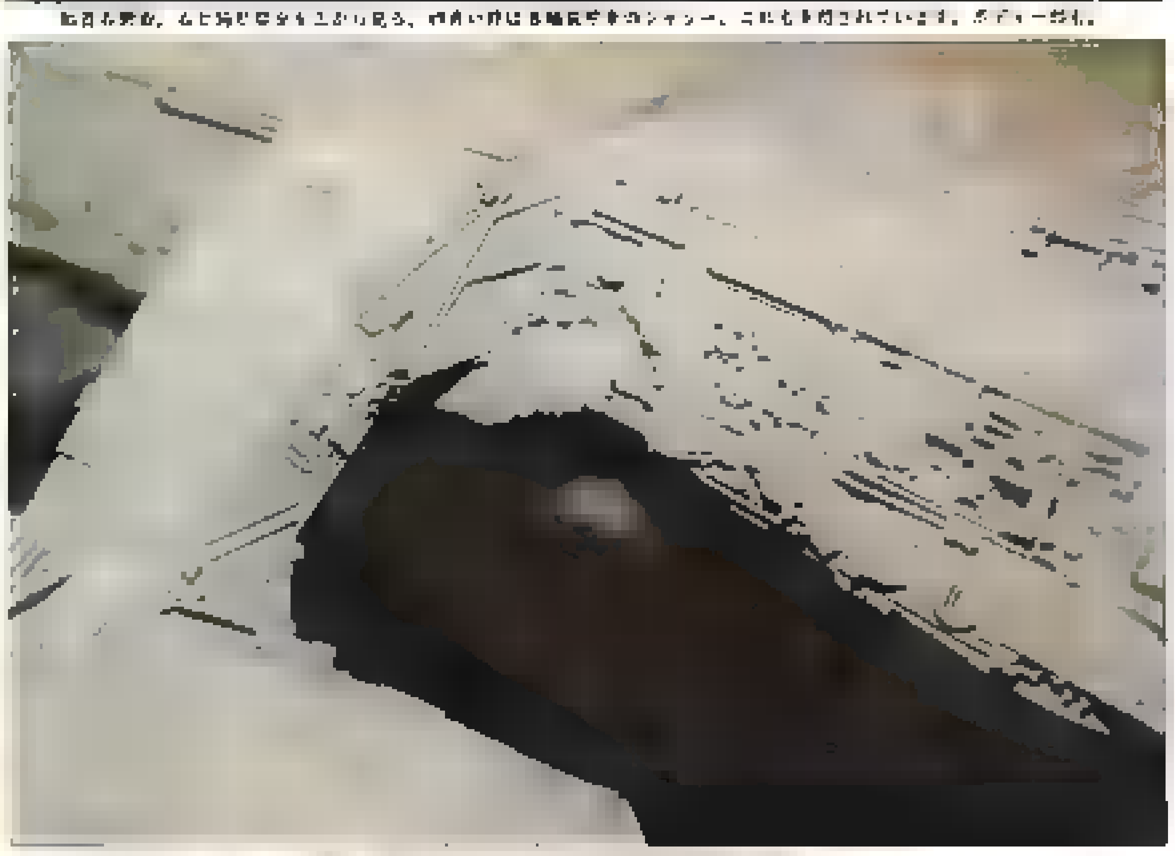
[illegible]

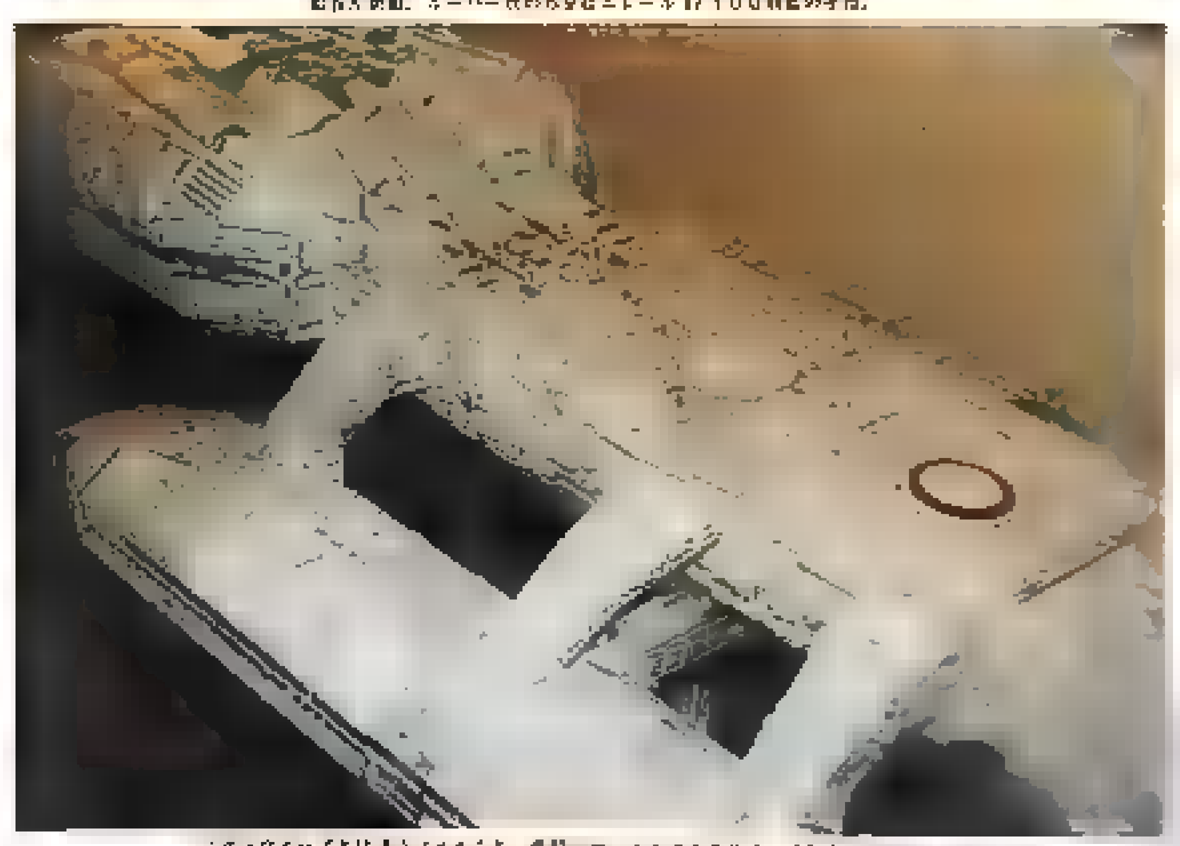
[illegible]

[illegible]

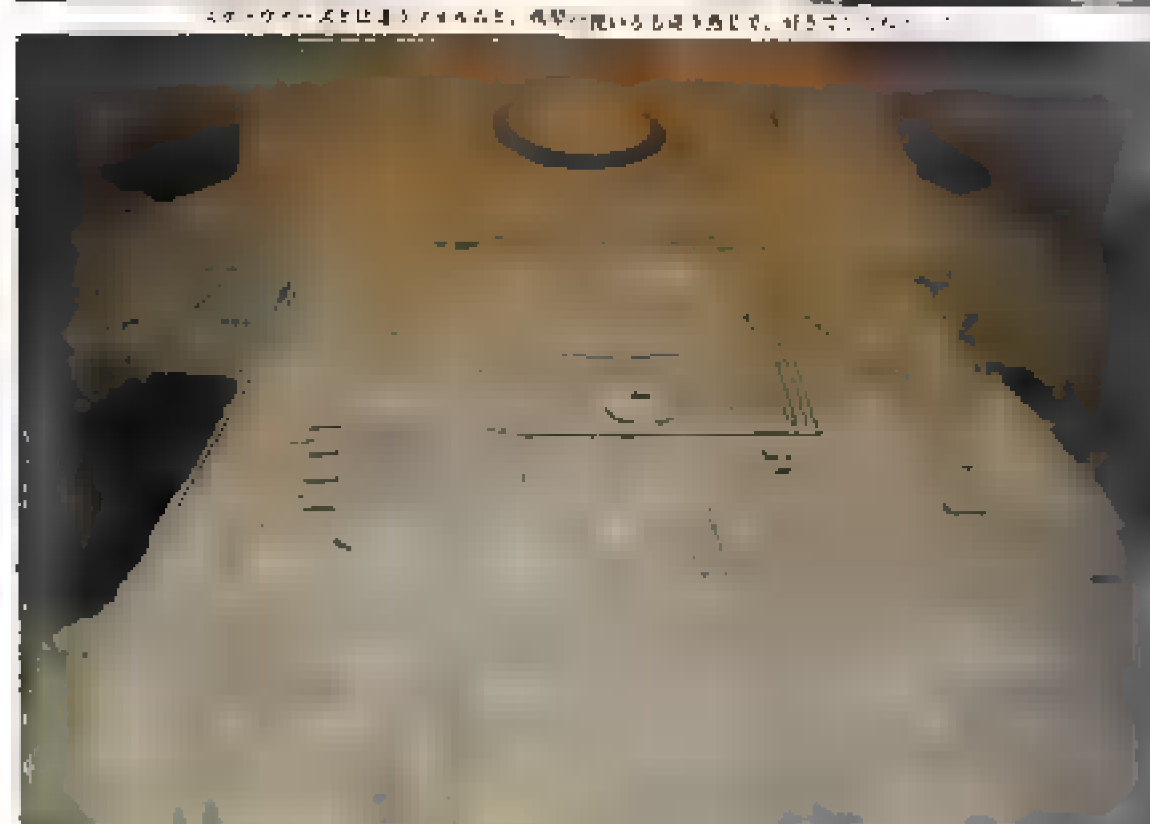
[illegible]

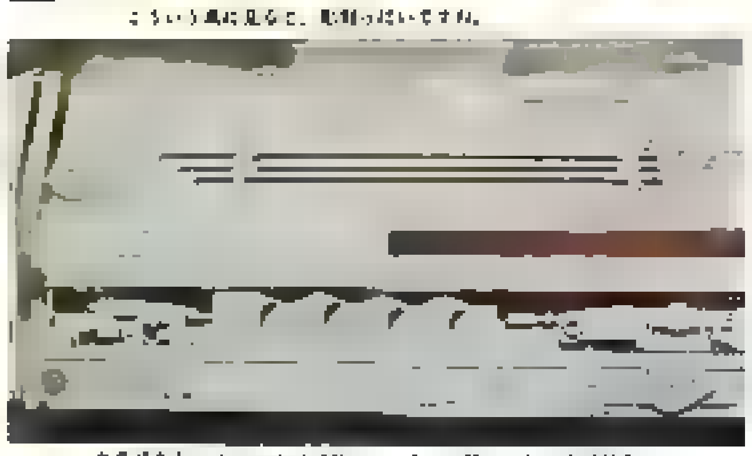
[illegible]

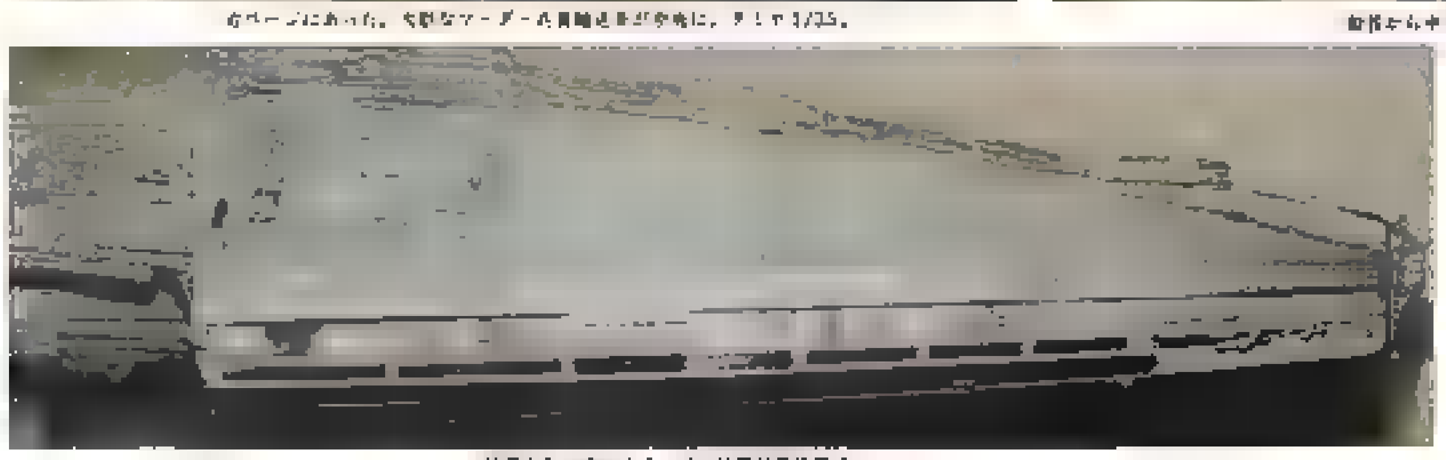

[illegible]

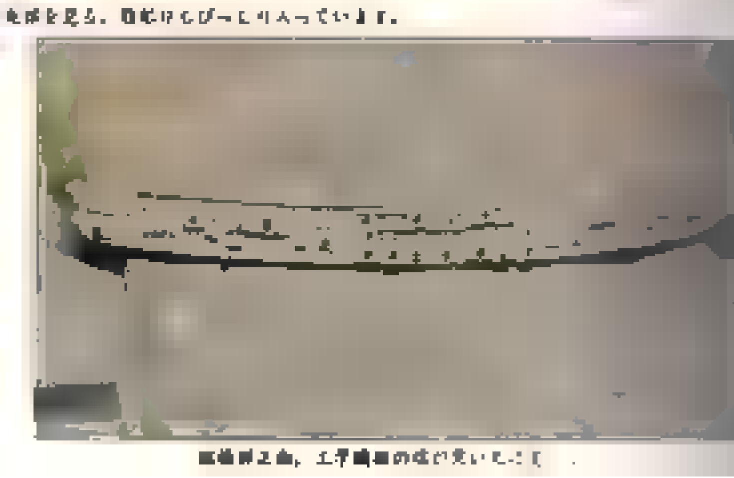

[illegible]

[illegible]


[illegible]


[illegible]


[illegible]


[illegible]


Universal Studios. All Rights Reserved.
2007 Universal Studios. All Rights Reserved.
ttlestar Galactica is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved.
ttlestar Galactica Studio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on ModelerMagic.com

# BATTLESTAR GALACTICA

## を少しだけ語る

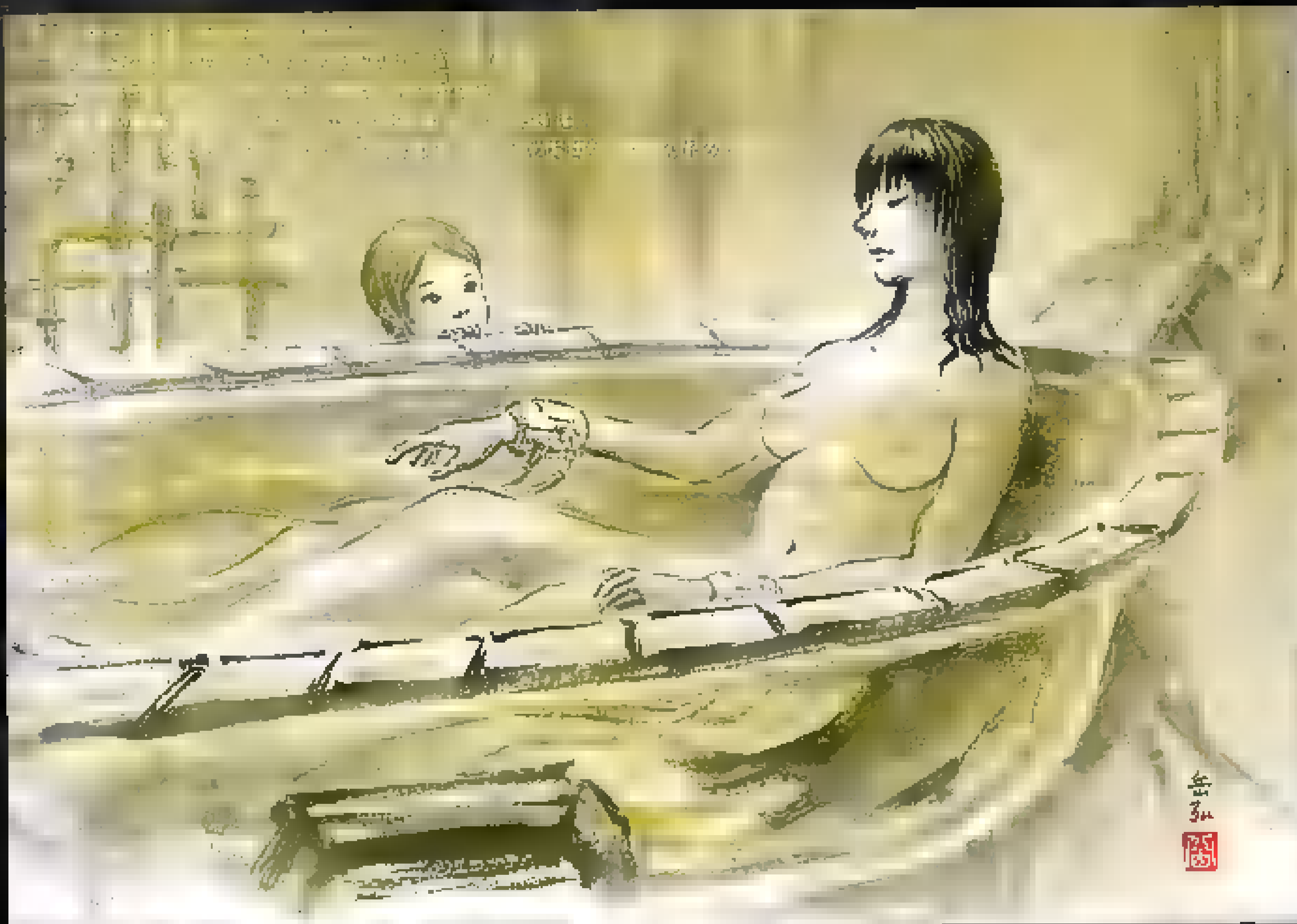
TEXT By Makoto Kobayashi
11月1日[redacted]のラウンジにて

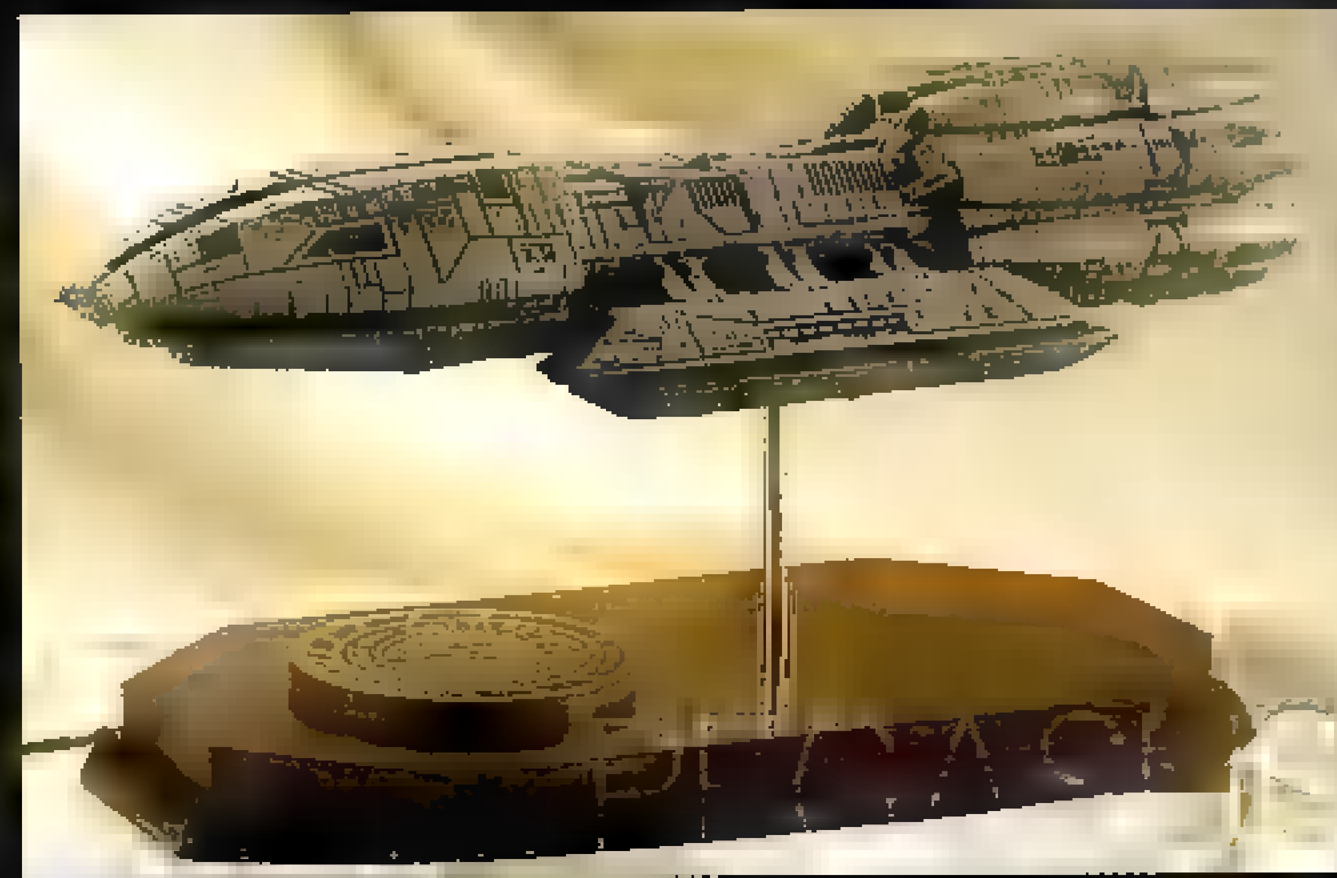
小林誠：はばらさん、これね、最近買ったアメリカ製のガレキなんだけど、昔のギャラクティカ、凄くない？
羽原信義：わー、プロップみたいですね。
小林誠：これね、ガレキなんだけど、余分な出っ張りを削り取って組み立てて、薄めた油絵の具で凸凹をくっきりさせただけなの。こういう風に、パズルみたいに組み立てられるガレキなんて、初めてでね。240ドルって今円高で割安では有るのだけれど、仮に1ドル100円として考えても、このクオリティのガレキって、特にこういうキャラクター物では珍しいんです。[redacted]ギャラクティ[redacted]ガレキは[redacted]特にクオリティが高い物が出[redacted]来ました。
羽原信義：でもきっと僕には無理だなあ（笑）
小林誠：小泉さんには宇宙空母ペガサスの巨大キットを作ってもらいました。
小泉岳弘：ペガサスは大変でした。少し前に製造されたキットなんですよ。
小林誠：本国では絶版扱いみたいですものね。何処のショップで買いました？
[redacted]：日本でまだ在庫を持っているショップがあったので買いました。
[redacted]：ギャラクティ[redacted]のUSGK売っている[redacted]あるんですか日本に？
[redacted]：日本に海外物を扱っているネット通販のお店があるんです。
[redacted]：最初の時思ったんですが、10日間で良く完成させたなあと。その上びっしり[redacted]である、手際が良いのですね。模型の大きさは苦にならない感じでした？

小泉岳弘：アトリエが広いので、大きさの取り回しに困る事はありませんでした。部品があまり良い状態ではなかったので少し手間取りましたが。
[redacted]：で、立派な台座とエンブレムが。
[redacted]弘：ハンズで買った木材とか、文字はデカール作りました。
小林誠：そんな小泉さんにとって、新ギャラクティ[redacted]魅力は何ですか？
小泉岳弘：[redacted]ティック[redacted]所です。
小林誠：おお！でもその部分が困る時って無いですか？一人で見ていて、家族が通り掛かった時に、まさに其のエロティックな所が始まったりして、いや待て、俺に説明させてくれ、みたいな（笑）
兼用光：でも最近の海外ドラマはみんなそういうシーンが入ってますからね。
小林誠：じゃあ安心して薦めていいんだよね。結構心配してた。兼用さんは？
兼用光：僕は戦闘シーンのリアルさです。[redacted]スラスターで姿勢を制御しながら、慣性飛行で敵に挑んでゆく。バイパーmk7でしたっけ、序章での初戦闘シーン。無重力、宇宙空間の不安定な感じがリアルに伝わって来て、向こうではこんなにリアルなSFが放映されてるんだって、驚きました。
小林誠：羽原さんはどう云う所に惚れました？

羽原信義：僕は小泉さんと同じ、エロティックな所です。シャロン可愛い。
小林誠：たまたまお願いしたんですよねペガサス3部作、新宿バルト9での上映会のチケットがあったので。シャロン来ますよ、的な。そしたら。
羽原信義：いやもう、好きですねえ。昔、高かったですねえ。あの子がこんなに悪いなら、[redacted]はどん[redacted]けでかいんだよって思いましたねえ。
小林誠：僕は2004年始めかなあ、Twenty-Fourやら、SFだとANDROMEDAだっけ、連続物の海外ドラマが面白くて、DVD漁っていて。で、GALACTICA「[redacted]イロンの攻撃」って云うDVDが売ってる。僕ね、これ、B級レベルのタイトルパクリ系映画かと思って、でも安く置いてたので取り敢えず買って観た。そしたら、此の内容じゃ無いですか。
兼用光：これは本物だと（笑）
小林誠：昔のギャラクティカも、特にメカは好きだったので覚えて[redacted]ですよ。で、新作DVD、[redacted]「サイロンは、人間が造った」ってナレーション、で、何れ？ずっと映っているメカって昔のギャラクティカ[redacted]連絡シャトルじゃねえか？何ですかこれ！本物じゃん！って。
羽原信義：ライブ撮影部分に相応しい特撮のカメラワーク。スナップ・ズームって云う技術で、急激にズームアップしたり、手で持っているカメラで撮影したような"手振れ"とか。
小林誠：それ[redacted]、出て来た宇宙空母が又なんともイカす形なのよ。最近ていうか、シーズン3からはその空母の表層が滅茶滅茶に壊されて、ダメージが生々しく表現されていて、それはもうたまらない訳よ。で、これは良い映画だったわいと思っていたら、実はテレビシ[redacted]ーズだったって、これから国内で発売開始しますってアナウンスがされて。疑、[redacted]転、納だって。これは完結するんだ、これは買っても損は無いと。で、気付いたら米国本国からキットは買ってるし、最後まで観てるし、今新作スピンオフ観ました状態。
[redacted]：言っちゃ駄目ですよ物語の結末。バトルダメージの話ですが、[redacted]焦げちゃう話とかあるじゃ無いですか。あの後ずっと焦げてるので、僕はちょっと、焦げてるし、ぼろぼろだなあって。
小林誠：可哀想だって（笑）愛がありますよそれ。そういう人知ってます。
[redacted]：僕も知ってます（笑）
兼用光：いやいや、僕は ギャラクティカが可[redacted]って言ってるんじゃあなくて、焦げて汚い感じなので、掃除とかしない[redacted]かなあって。
小林誠：掃除はしないんじゃ無いかしら（笑）で、ガレキの話だけど、このステルス2機、一機は所謂「ペガサス3部作」に登場していた奴なんだけど、もう一機はシーズン3の中の1[redacted]「異星」に一瞬だけ登場していて、[redacted]んの数秒なんだけれど、こうして模型になっている。コマ送りで確認する限りでは正確な形状。スピンオフRAZOR[redacted]に登場するバルキリーと云う名前の宇宙空母もこの人は創っていて、其の模型は最新スピンオフTHE PLANにも登場するんだが、今まで見えなかった部分が其のガレキそっくり。　なんだろうこいつはって、どうも関係者らしいです。
小泉岳弘：BAD-AZZ[redacted]の1/2500バトルスター・バルキリーは僕も注文しました。小林さんの持っている昔のギャラクティカのガレキ[redacted]入手しましたよ。
小林誠：凄いです[redacted]ねクオリティ。ギャラクティカ[redacted]2003年から始まって[redacted]ので、6年間、ずっと僕らは此の熱気に気付かずに過ごして来たのかと思っていたのですが、此所に来てメビウスモデルからプラモデルが発売されると云うニュース、それも、ギャラクティカ"シリーズ"と云う。日本国内では「RAZOR」も発売されたし、此所は一丁盛り上げていければねえ、と云う気分ではありますね。取り敢えず僕はインポート[redacted]DVD全部買っちゃったので、全長70cmのサイロンベーススター買いますよ。
兼用光：おっきいの[redacted]無理ですねえ。でもバイパーmk2は欲しいなあ。
小泉岳弘：どうせなら、僕のより大きなペガサスが出たら幸せ。
兼用光：大きいのは無理だよー。
小林誠：何でも良いから早く欲しい。
兼用光：第4シーズンも早くみたい。
小林誠：じゃあRAZOR買わないと。テレビ放映分より長いよ、戦闘シーン。
[redacted]：えーどーしよう。観たい。

60ページ上より、TIMESLIP CREATION製 COLONIAL BATTLESTAR。40cmのモデル表面にびっしりと彫刻が施されて、プロップに刷り込まれたプラモデル部品の質性さえ再現出来る程度を持つ。下はBAD AZZ製 1/48スケールのステルススターとステルスバイパー、[redacted]ドイツレベルからは往年のモノグラム社製[redacted]キャラクター系プラモデルが再販中。





画家（無所属）
1968年 [illegible]
1990年 東京芸術大学安宅賞受賞
[illegible]2年 東京芸術大学美術学部絵画科日本画専攻卒業
1994年 同大学院美術研究科絵画専攻日本画修了
[illegible]ブ展出品

趣味 模型、造形
e-mail koizumi77@asahi-net.email.ne.jp

TEXT,Finishing Model"PEGASUS"and ILLUSTRATION by TAKEHIRO KOIZUMI

小泉岳弘

人生の節目、うまくいかずに落ち込んでいるときにはまるで何かに助けられているようによい人たちや、素晴らしい作品など、『好い出会い』に恵まれると、立ち直りがよいですね。

一昨年などは、[illegible]ドラマTVで『BATTLESTAR GALACTICA』の放映がいよいよ始まりまして、久々にハードなSiFiドラマに酔い心酔し、辛い思いも忘れさせてくれます。[illegible]「[illegible]ぞ、ここまで『大人』のSFドラマをつくってくれた！」ということにつきるのではないでしょうか。とにかく観るものに決して媚びることのないドラマ展開、メカの描写と、[illegible]見終わると、グッと疲れてため息がもれるほどです。

[illegible]なシーンも数多く、ヴァイパーの戦闘シーンやCGIによって描かれた宇宙艦のヴァリエーションの数々は宇宙船好きにとってはた[illegible]ません。そんなGALA[illegible]立体物がなんとしても欲しい！と思い、[illegible]検索したところ出るわでるわ、様々な作品の数々の宇宙船の海外ガレージキットたち・・・どこにも熱いファンの[illegible]いるものです。その中のひとつ、FANTASTIC PLASTIC製 1/3700 BATTLESTAR PEGASUSをつくらせていただきました。心情的に最近は実物や設定との細かい違いを気にせず作ることが『幸せ』につながるのではないかと思うようになりました。違いに目くじらを立てるより、キットの素性の良いところと、原型を作ってくれた方たちの情[illegible]しながら・・・。楽しく[illegible]ールアップのみ[illegible]あとはとにかく色塗り、汚し塗装をを楽しみました。

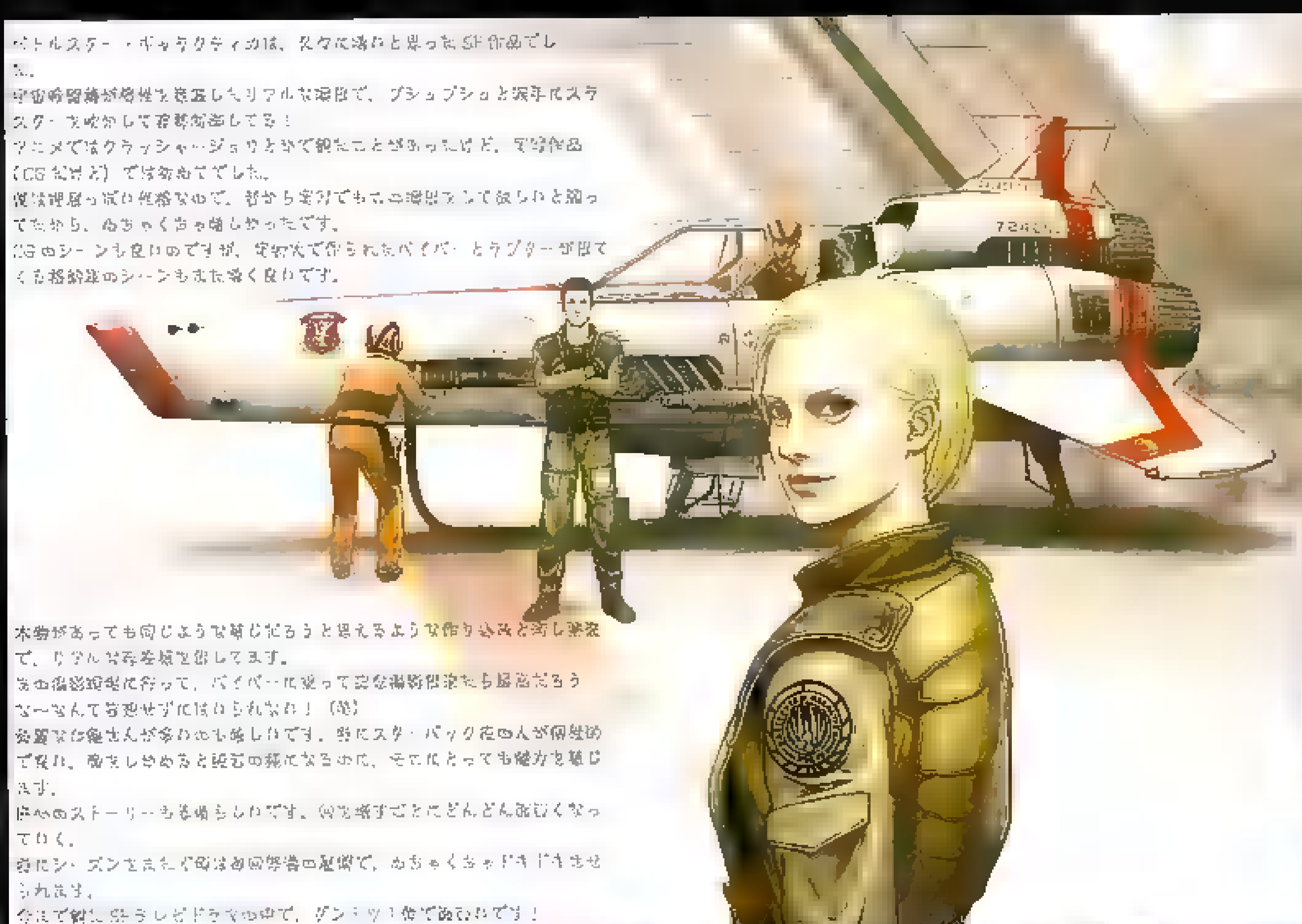
さて、今回イラストに描かせていただいたのは、やはり話題のシーンのひとつ、『Resurrection tank』や『Hybrid』をイメージしたものです。死んだ（破壊された）瞬間に記[illegible]され、また新たな体[illegible]ロードされて蘇る。これぞSFという大好きな設定でもあります。

絵を描くときにはとにかく色々な画材を試しています。今回は和紙に墨、膠で金泥を練って溶いて・・・といった日本画の伝統的な画材を用いて描き、その後デジタルで加筆しています。

私は本業では自分の絵画作品を制作する傍ら、絵画教室の講師を務めているのですが、生徒さんのなかには「とにかく、絵の具の混色まですべて、一から十までレシピを教えてくれないと、描けない！」という方もたまにいらっしゃいます。しかし、物を見る目は十人十色、皆さんそれぞれ違いますし、色も形も人とまったく同じようには見えてはいません。それぞれ好みの違いも大きいと思います。アートにはひとつだけの正解があるわけでなく、それ故、その作者のオリジナリティが発揮されるわけですから、「何色と何色を何パーセントづつ混ぜて、筆をこう使って・・・等等」といった、他人のひいたレールの上をただなぞって歩いたとしても、それは制作するということとは違うものになろう[illegible]思います。[illegible]自分の場合、作品をつくるうえで、完成に至る途中、何時も順風満帆とはいかず、[illegible]か大波、小波が押し寄せてきます。深夜まで作業して、翌朝起きて[illegible]みる「ありゃ、全然だめかな？」と一[illegible]という[illegible]がよく[illegible]ますが、失敗した[illegible]いうより、過程のひとつとして[illegible]抜ける[illegible]とにかく、制作[illegible]失敗[illegible]な[illegible]、二色塗り重ね、あるいは洗い落と[illegible]・・・。[illegible]に他人[illegible]違った作品[illegible]出来上[illegible]る楽しみがある[illegible]思う[illegible]。

マニュアルを過剰に気にするのではなく、野外に出て物を描くから、あるいは近寄って観察してみることが物づくりへの第一歩であると、つくづくそう感じています。[illegible]もうちょっとここはこうしてみようとか、ここはすごくうまくいったな、とか。そんな幸福なひと時をすごすために、同じ趣味を持つ仲間を持つのも楽しいものです。あまり技法に固執せず、失敗を恐れずに、「ここにもう、[illegible]

PAGE




TEXT and ILLUSTRATION by HIKARU KANEFUSA

兼房光 Hikaru Kanefusa
イラストレーター。東京在住。1973年、広島県生まれ。
小説の挿絵、カードゲームのイラスト等で活動中。
現在 [illegible]
http://www5e.biglobe.ne.jp/~s-flavor/

羽原信義

羽原信義（はばらのぶよし）
1962年広島[illegible]
[illegible]社ジーベック取締役・アニメーター

特装機兵ドルバック（メカデザイン）
超獣機神ダンクーガ（作画監督）
マシンロボ クロノスの大逆襲（キャラクターデザイン）
[illegible]血大決戦[illegible]
蒼穹のファフナー（監督）
[illegible]（イメージボード協力）
ゲゲゲの鬼太郎（実写映画・アクションシーン絵コンテ）
[illegible]街道シリーズ（ゲーム・オープニング監督）
[illegible]（劇場シリーズ・監督）を制作中

GALACTICA ギャラクティカ
The ZOIC Battlestar Galactica and Battlestar Pegasus, Mk II Viper, Mk VII Viper, Mk XII Viper, Transport, Mk II Shuttle, Refinery, Raptor with Weapons, Raptor, Ragnarok, Prison Barge, Mineral Ship, Interstar Luxury Liner, Hephaestus, Gemini Liner, Gemini Freighter, Cylon Raider, Cylon HEAVY Raider, Cylon ADVANCED Raider, Colonial One, Colonial Movers, Celestra, Battlestar Galactica - Battle Damaged, Cylon Basestar, Armistice Station CG Renders [illegible] ModelerMagic.com
200[illegible] Universal Studios, [illegible] Rights Reserved. 200[illegible] Universal Studios. All Rights [illegible]
[illegible]ica is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios LLLP. All rights reserved.
[illegible]ica Studio Mo[illegible] Th[illegible] Cannavo Coll[illegible] as see[illegible] ModelerMagic.com

# 紅蜘蛛

ベニグモ　キューズロ　ヨレダ

原型製作……GEN [illegible]

スケール……1/144 [illegible]

[illegible]……レジン製組み立てキット

メーカー……[illegible]

価格……[illegible]

発売……2010年春（予定）

メーカー、アマチュアディーラー含め、たぶん世の中で3体目の紅蜘蛛の立体ではないかと思います。[illegible]紅蜘蛛は小林メカ好きにはたまらない[illegible]、いつかは自分たちでも立体化を、と考えていました。アニメ製作のゴンゾ様に企画を持ち込んだところOKということで、ガレージキットでの一般販売を目指して現在製作中です。
製作にあたり、ゴンゾ様から詳細な資料をいただきました。こんな細部にまで設定があったんだ……[illegible]。しかし見てしまったからにはやらないワケにはいかない、という気持ちで造形を開始。原型担当のGENは[illegible]をバリバリこなしていた実力者。本業仕事でキャラクター物から遠ざかっていましたが、この企画のためにスカウトしてきました。
スタビライザーとウェポンコンテナが付いた状態で浮遊するディスプレイ[illegible]、1/144[illegible]。それでも全長は約220mmという長さですから、結構なボリュームになりそうです。3体目ともなると、決定版的なものを目指す他ナイ！[illegible]、過去作のイイところ、造りきれてないところはしっかりリサーチ。この辺は後発なりのアドバンテージでしょうか。
資料は大きく分けて小林さんの直筆画稿とCG画稿の2つが存在しました。オーガニック版はCG画稿から製作されたフシも見受けられるので、私たちは小林さんの画稿を再現する、というコンセプトを柱に。さらにいただいた資料のディテールは可能な限りの再現……ウェポンコンテナの開閉、[illegible]とはいえスケール的に、また組み立て模型的に盛り込んだ方がいいもの、省いた方がいい部分もあり調整中といったところ。
掲載写真の状態まで進んで念願の小林さんの監修に。サイズ、形状とも気に入っていただけたようで一安心。フロントスカートのセッティングなどにご意見をいただき、この撮影の後で修正中です。またオーガニック版の小林作例で入っていた般若心経や漢字のコン[illegible]
まだまだ製作中の原型ですが、こんな状態でも「次のハイパーに載せてあげるよ」とおっしゃっていただいて[illegible]、今このページがあるという[illegible]です。完成にはもうしばらく時間が掛かりますが、キット[illegible]には多くの小林マニアに納得してもらえる出来を目指してますのでヨロシクです。
キューズロ／[illegible]　ヨレダ

SAMURAI7 © 2004　黒沢明／橋本忍／小国英雄／MICO-GDH-GONZO

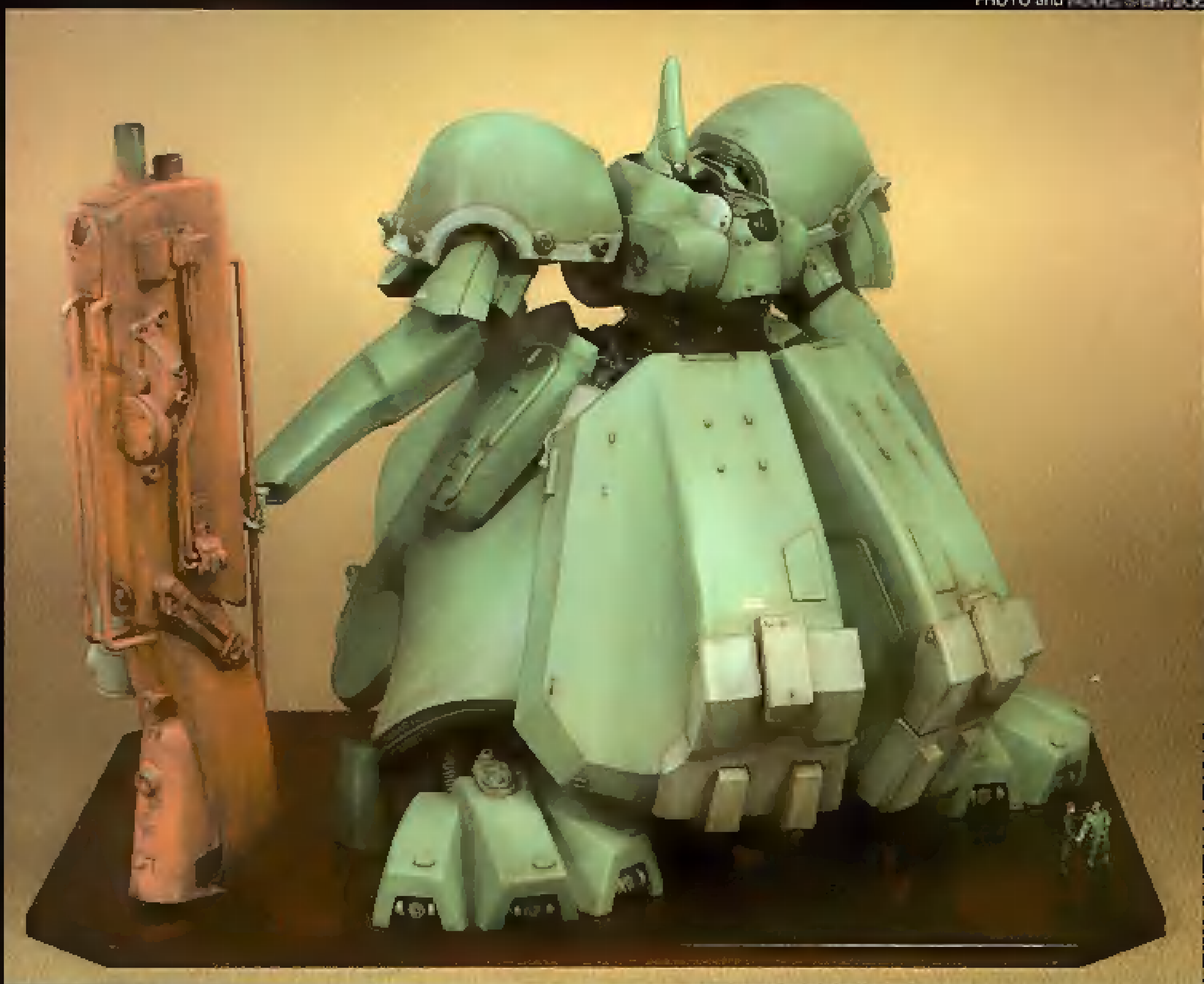
# 2009 今年の造形

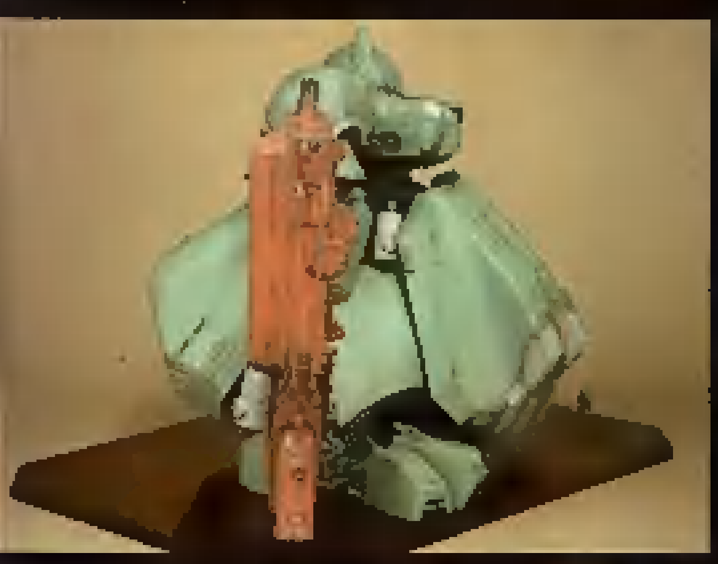
2008～2009年は、実は「見せてはいけない絵」を沢山描いた年でも有りました。それらがこれから実を結ぶのか、[illegible]無いのかはこれから判って行くのでしょう。あるいは勝手に咲き誇っているアフロサムライ2(何とこれも12月12日公開)なんていうのもあります。
で、個人的に「趣味」の方面の収穫としては、ギャラクティカ他、海外の物が印象に残った年でも有ります。でも、日本も負けてはいないようで、此処に2つ、出会ったミニチュアモデルと其の作者を紹介しておきます。

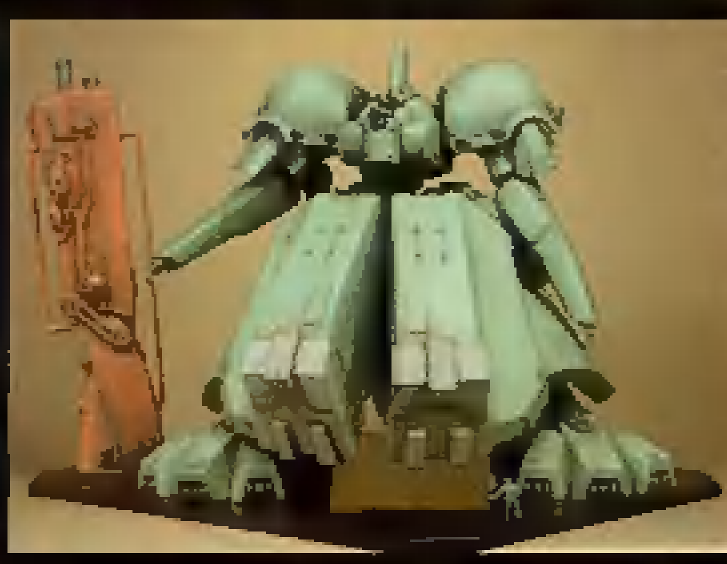
PHOTO and MODEL ©西村武史

# GEO RENAISSANCE

ジオ・ルネッサンス　ミツタケ



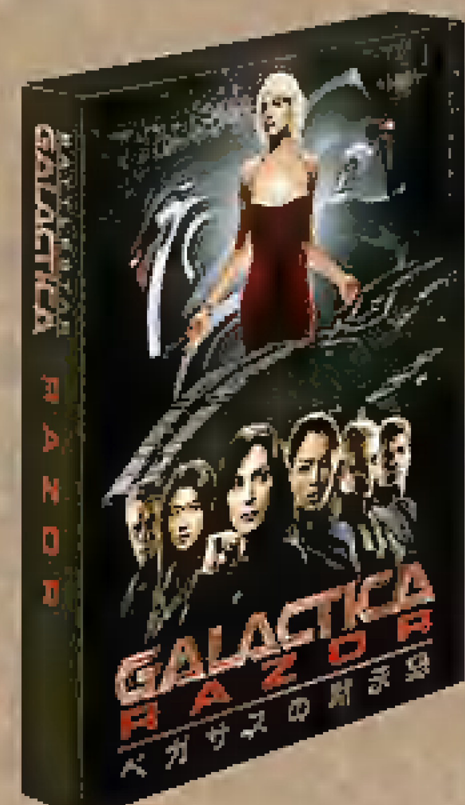




小林先生より連絡頂きました文字版稿を書き添えさせて頂きます。ミツタケこと西村武史
プラモは好きだったけれど不器用でちゃんと完成させられなかった中学生の頃。
模型誌で見た小林先生のTHE-Oとザクの作例とその記事の[illegible]に衝撃を受けた。
『制作期間は1日3時間で1週間＋[illegible]』
こんな凄い作品をたった一週間で作る小林誠とはどういう人なのかと興味を持ってその後の作品に注目するようになった。
その後色々あって模型から20年近く離れていたが、コンビニで見つけた《小林誠》にアレンジされたガンダムの食玩がきっかけで既製品のToyを小林風アレンジに改造して楽しむように。
『いつかはGEOを』とその頃から思い始めた。
そして数年後の昨年、友人のモデラーに2008年秋に開催するモデラーズサミットというガンプラ系イベントに誘われた。
『一年もあれば自分にもGEOが作れるかも[illegible]』
そう思ってGEOを作り始めた。
作るからには単なる画稿や作例の模倣ではなく自分自身の作品と言える物を作りたい。
そう思って作例や画稿をあえて見ずに構造や形状を考えていった。
実物展示のイベント参加の為に設定した規定サイズ目いっぱいの全高45?の大型モデル。
小スケールモデルを主に製作していたので構造も制作方法も手探りのまま部品を作っては組み合わせていく。
その[illegible]作業と思えた繰り返しの末に見えてきた完成。
そしてもう少しで完成という所で小林先生からの思いがけないメッセージが。
決して多くは語られない言葉の意味を考えながら残された時間一杯までさらにアイデアを詰めます。
そして終わってみれば夢のような製作期間は終わり、GEOは形になりイベントへ。
今風の綺麗に塗られたガンプラに囲まれ立つ巨大なGEO。今風では無い模型にたくさんの方が足を止めて見て下さった。
これを完成できれば何か自分が変われるんじゃないか？
そう思いながら作ったGEO。
この経験は小さな変化かもしれないけれど確かに自分を変えてくれたと思う。

# GALACTICA ギャラクティカ

The ZOIC Battlestar Galactica and Battlestar Pegasus, Mk II Viper, Mk VII Viper, Mk XIII Viper, Transport, Mk II Shuttle, Refinery, Raptor with Weapons, Raptor, Ragnarok, Prison Barge, Mineral Ship, Intersun Luxury Liner, Hephaestus, Geminon Liner, Gemini Freighter, Cylon Basestar, Cylon HEAVY Raider, Cylon ADVANCED Raider, Colonial One, Colonial Movers, Celestra, Battlestar Galactica - Battle Damaged, Cylon Basestar, Armistice Station CG Renders as seen on ModelerMagic.com
© 2009 Universal Studios. All Rights Reserved.
© 2006/2007 Universal Studios. All Rights Reserved.
Battlestar Galactica is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All rights reserved.
Battlestar Galactica Studio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on ModelerMagic.com







GALACTICAシリーズに衝撃的なスピンオフが登場！！
【序：season 2】の衝撃エピソード＜ペガサス三部作＞をめぐり
闘うヒロインたちの危険な活躍を描く衝撃のストーリー！

『GALACTICA：スピンオフTVムービー』
【RAZOR／ペガサスの黙示録】
忠誠がなければ生き残れない
過去をなくせば生きている意味はない

もうひとつの空母ペガサスは、なぜ[illegible]のか。
[illegible]
戦時下のカオスの中で、人が[illegible]とは何か。
深いトラウマを背負い、生死の境を越えてきたペガサス[illegible]。
呪われた過去に囚われているのは、彼女たちばかりではない。
第1次サイロン戦争の忌まわしき記憶が、アダマの脳裏をよぎる。
初期型サイロンとの空中戦の末、若き日の彼が見たものとは？
そして遂に、「人型サイロン」誕生の謎に迫る時がやってきた。

★41年前の壮烈な空中シーンを描く約20分のWEBスピンオフ・ドラマ
【RAZOR FLASHBACKS／第1次サイロン戦争】[illegible]！！

発売元：株式会社デイライト　販売元：アミューズソフトエンタテイメント株式会社

■STAFF
製作総指揮・企画：ロナルド・D・ムーア／
製作総指揮：デヴィッド・エイック／
監督：フェリックス・アルカラ
／脚本：マイケル・テイラー

『GALACTICA：スピンオフTVムービー』RAZOR／ペガサスの黙示録】
ASBY-4458　税込：3,990円（[illegible]）
収録時間：本編約105分＋特典約135分
●アウターケース付き

●2枚組　本編DISC：1枚（約105分）＋特典DISC：1枚（約135分）
＜特典映像収録内容＞
●　『GALACTICA：WEBスピンオフ』
【RAZOR FLASHBACKS／第1次サイロン戦争】（約20分）
※本編【RAZOR／ペガサスの黙示録】
の中で回想シーンとして登場する、第1次サイロン戦争におけるアダマの勇姿。
41年前のストーリーをさらに補足するWEBスピンオフ・ドラマ
（本国Sci-Fiチャンネル公式サイトで7回に分けて配信）
を収録。日本では、この[illegible]
●　[illegible]『GALACTICA：スピンオフTVムービー』【RAZOR／[illegible]】（88分）
※スーパー！ドラマTVで「バトルスター・ギャラクティカ　特別編　RAZOR（[illegible]）」
として放送予定のバージョンを収録。
●　マイ・フェイバリット・エピソード～8人のスタッフ＆キャストが回顧！
※スタッフ＆キャストが、【転：season 3】までの全話から好きなエピソードを選び、[illegible]。選んだエピソードの映像も挿入され、見応えのある特典に！
●　斬新な世界観はこうして作られた！ースタッフ＆キャストが語る制作秘話
●　【結：season 4】最速情報！　RAZORとFINAL SEASONの意外な関係
※スニーク・ピーク＆トレーラー
●　削除シーン
●製作者・脚本家によるコメンタリー

本編：約105分／16：9LB（ビスタサイズ）／カラー／[illegible]／音声：
①英語（5.1ch）②日本語（5.1ch）③コメンタリー（2ch）
／字幕：①日本語　②日本語吹替用　③コメンタリー[illegible]
2007年／アメリカ／制作：ユニバーサル・スタジオ／
原題：BATTLESTAR GALACTICA：RAZOR／Film
(c)2007 Universal Studios. All Rights Reserved.

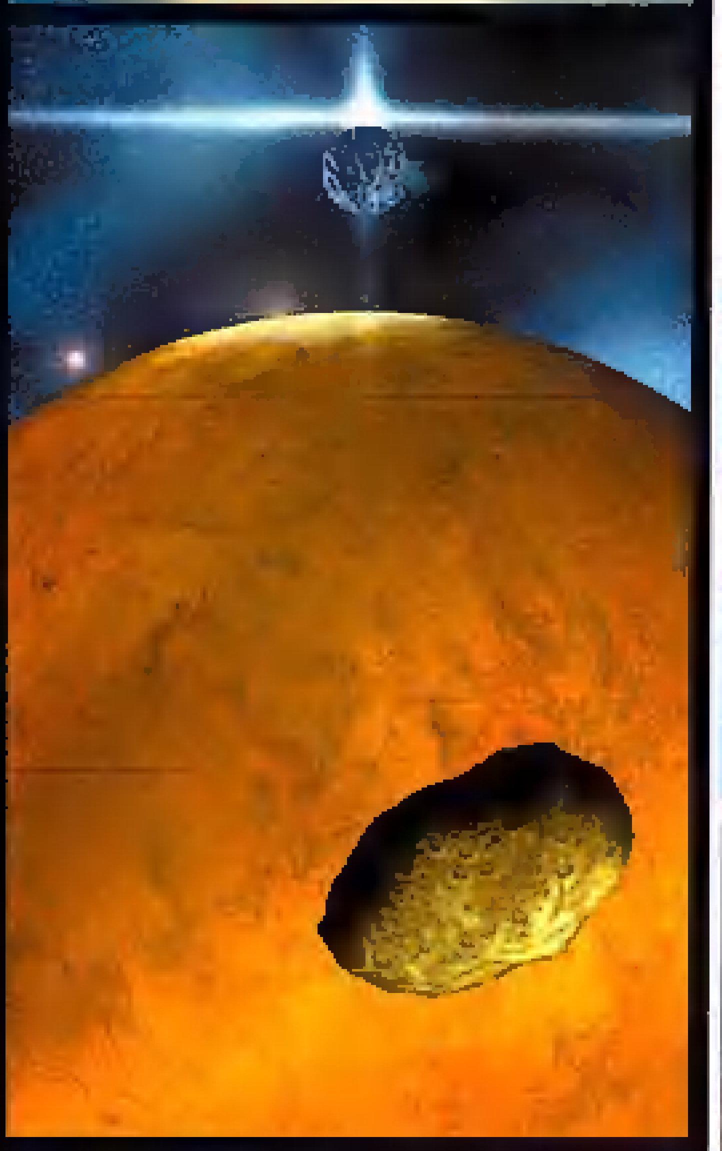
発売元：株式会社デイライト
販売元：アミューズソフトエンタテインメント株式会社
[illegible]：株式会社デイライト　[illegible]@cnt-works.co.jp

艦船模型スペシャル別冊
HYPERWEAPON2009
ハイパーウエポン 2009　宇宙戦艦と宇宙空母

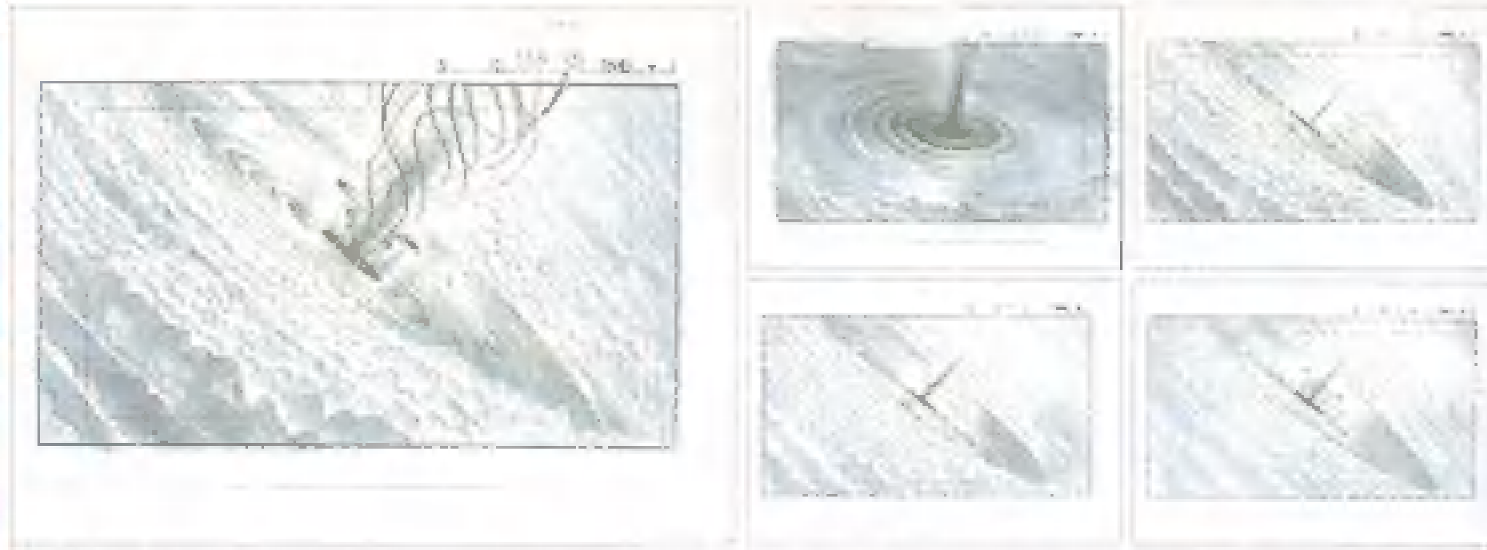
著作・構成：小林誠

撮　影：スタジオパレット
編　集：佐々木学
営　業：井田忠郎、井田耕平、佐々木学、杉浦万里子

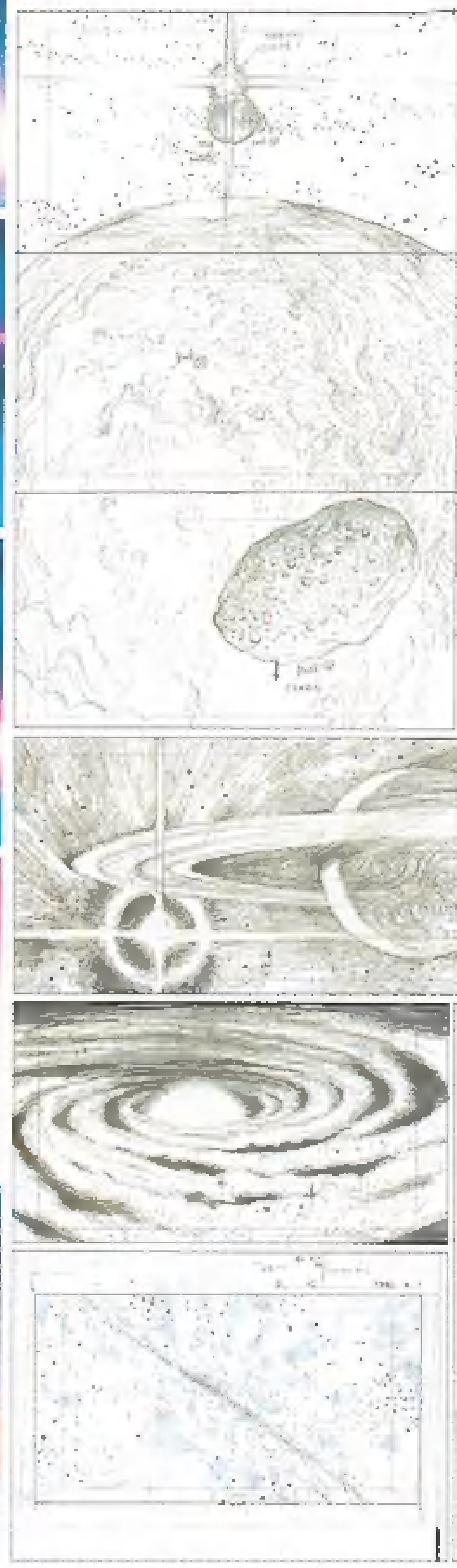
発行人：井田彰郎
発行所：有限会社モデルアート社
〒102-0073
東京都千代田区九段北 1-12-30・矢野ビル 6F
TEL：03-3262-6450　FAX:03-3262-7932
http://www.modelart.jp
MODEL ART Co.Ltd
12-30,1-Chome,Kudankita,Chiyoda-ku,Tokyo,JAPAN
印刷所：光村印刷株式会社
初　版：平成 21 年 12 月 10 日印刷　平成 21 年 12 月 20 日発行
©2009 KOBAYASHI MAKOTO OFFICE / MODELART.Co.Ltd
無断転載を禁ず

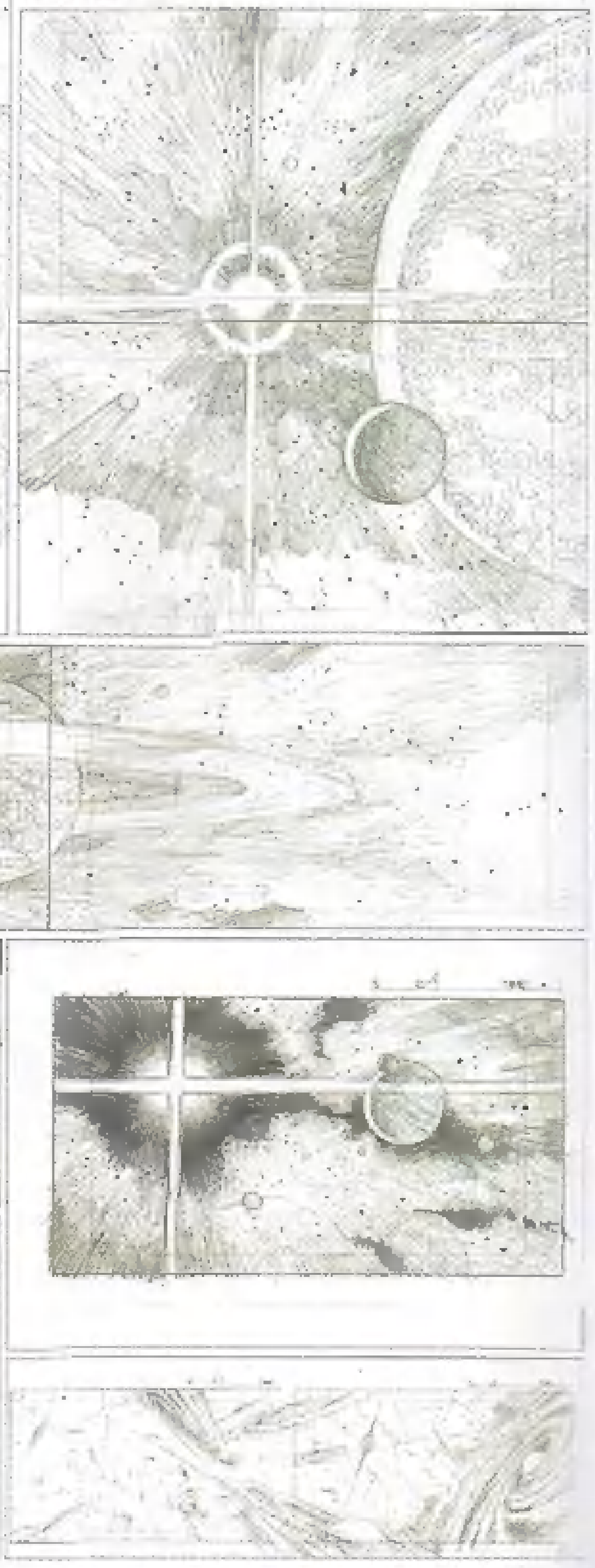


YAMATO RE BIRTH 宇宙戦艦ヤマト復活篇
2009年12月12日公開　©2009 ヤマトスタジオ／「宇宙戦艦ヤマト復活篇」製作委員会



画面は初期のコンテに基づく小林レイアウト、着色してあるのはコンテ撮影用のもので、こうして本番に近い物を撮影しては各カットの必要性や尺[illegible]を論じるような日々が 2008 年 1 [illegible]。[illegible]スタイルが[illegible]のは 2008 年 11 月、[illegible]からは[illegible]の作業が始まるまで、2009 年 4 月からワープ[illegible]に入りました(笑)ここにあるのは、まだそういう[illegible]になる前の[illegible]、[illegible]です。[illegible]にいろんな事を詰め込めたのは[illegible]でした。本編には登場しない[illegible]の一部です。





…と云う訳で、1999（最初のおつきあいまで遡ると1986）年に創られた（稿）は、始めに期待された物より格段に良い形で「閉じる」事が出来たなあと云うのが、今の率直な感想です。勿論、これから劇場で公開され、観客に然る評価も下されるでしょうし、興行成績だって大いに気にはなります。本作品の企画意図が今の空気に相応しく、多くの観客の皆さんに指示されうる余地を残しているか。

でも、それは僕が決める事ではありません。

ただ、「言われてみれば確かにやり残した事はある」という箇所は、此のフィルムには存在しないという実感はあります。

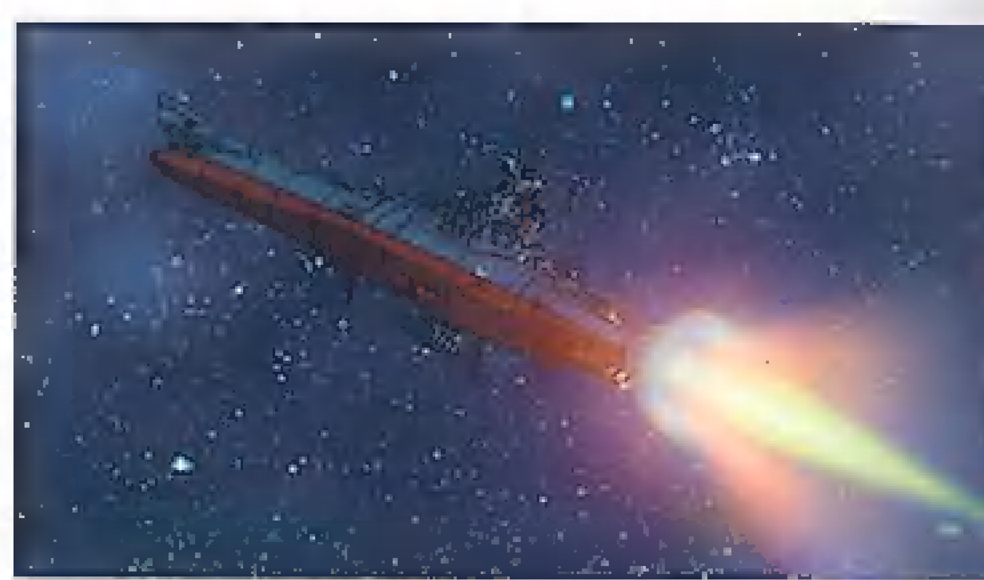
そして、個人的に有り難かったのは、本当に意欲の有る製作陣に恵まれた事。上は製作委員会から、現場の進行、秘書に至るまで、根気強く製作進捗を見守って頂きました。加えて羽原信義率いるジーベック軍団のラストスパート。湖川友謙の高速高クオリティ作画といい、まさに「不可能が可能になる瞬間」を指揮する事の出来た今年の夏は、緊張感もありましたが最高でした。代償として、今はぼろぼろの身体で此の本を執筆していますが、長丁場ではよく有る話なので。

兎に角、1986年から始まった「西崎学校」はこれにて卒業です。ハイパーウエポン2009「再生無き永遠の闇へ」で本作と関わった時間を「何の意味も無かった」と申しましたが、それを「意味有るもの」に劇的に変化させた本企画再生スタッフ達に敬意を表します。

ありがとうございました。そして9年間、お疲れ様でした。では皆様、劇場で。

（ヤマト復活篇制作監督小林誠）

此のページのフィルムは、オムニバス・ジャパン、羽原組長との共同作業。ありきたりの 3D ではない。それでいてヤマトの重量を損なわない精神の顕現。他に波動砲、波動バリア発動のフィルムがあり、その 2 つは本編に使用されている。



モデルアート艦船模型スペシャル別冊

# HYPERWEAPON2009

## 宇宙戦艦と宇宙空母

宇宙戦艦ヤマト 復活篇

12月12日,全国東宝系劇場にて公開

新作劇場映画「宇宙戦艦ヤマト復活篇」より 設定画稿を網羅。
新宇宙空母ギャラクティカより設定画稿を紹介

他

SPECIAL THANKS

© 2009 ヤマトスタジオ / 「宇宙戦艦ヤマト復活篇」製作委員会
株式会社エナジオ

株式会社デイライト
Film © 2006/2007 Universal Studios. All Rights Reserved.
Film © 2008/2009 Universal Studios. All Rights Reserve

The ZOIC
Battlestar Galactica and Battlestar Pegasus、 Mk II Viper、 Mk VII Viper、 Mk XIII Viper、
Transport、 Mk II Shuttle、 Refinery、 Raptor with Weapons、 Raptor、 Ragnarok、 Prison Barge、
Mineral Ship、 Intersun Luxury Liner、 Hephaestus、 Geminon Liner、 Gemini Freighter、 Cylon Raider、
Cylon HEAVY Raider、 Cylon ADVANCED Raider、 Colonial One、 Colonial Movers、 Celestra、
Battlestar Galactica - Battle Damaged、 Cylon Basestar、 Armistice Station CG Renders as seen on ModelerMagic.com

The Gary Cannavo Collection
Battlestar Galactica、 Viper、 Gemini、 Flattop1、 Livery、 HeroViper、 RisingStar
Studio Model from The Gary Cannavo Collection as seen on
www.battlebuck.com/

SAMURAI7 © 2004 黒沢明 / 橋本忍 / 小国英雄 /MICO-GDH-GONZO

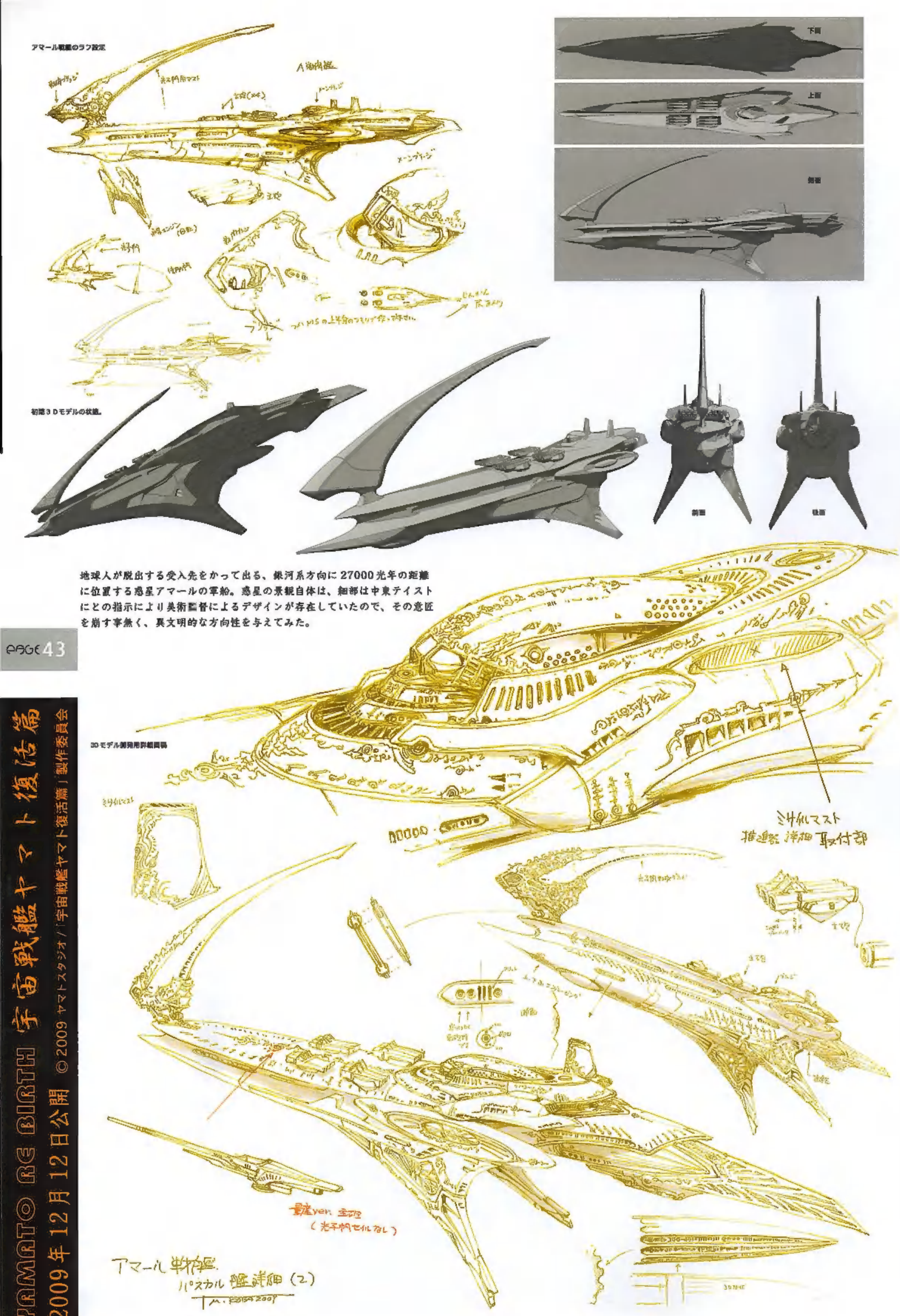
ドルアーガの塔 the Sword of URUK © 2009NBGI/イズミプロジェクト

メディアファクトリー書籍出版部

定価1,800円 本体1,714円+税5%
雑誌 12320-12 I-2010-3/26

4910123201290
01714

アマール戦艦のラフ設定




初期3Dモデルの状態。

3Dモデル開発用詳細図面

地球人が脱出する受入先をかって出る、銀河系方向に27000光年の距離に位置する惑星アマールの軍船。惑星の景観自体は、細部は中東テイストにとの指示により美術監督によるデザインが存在していたので、その意匠を崩す事無く、異文明的な方向性を与えてみた。